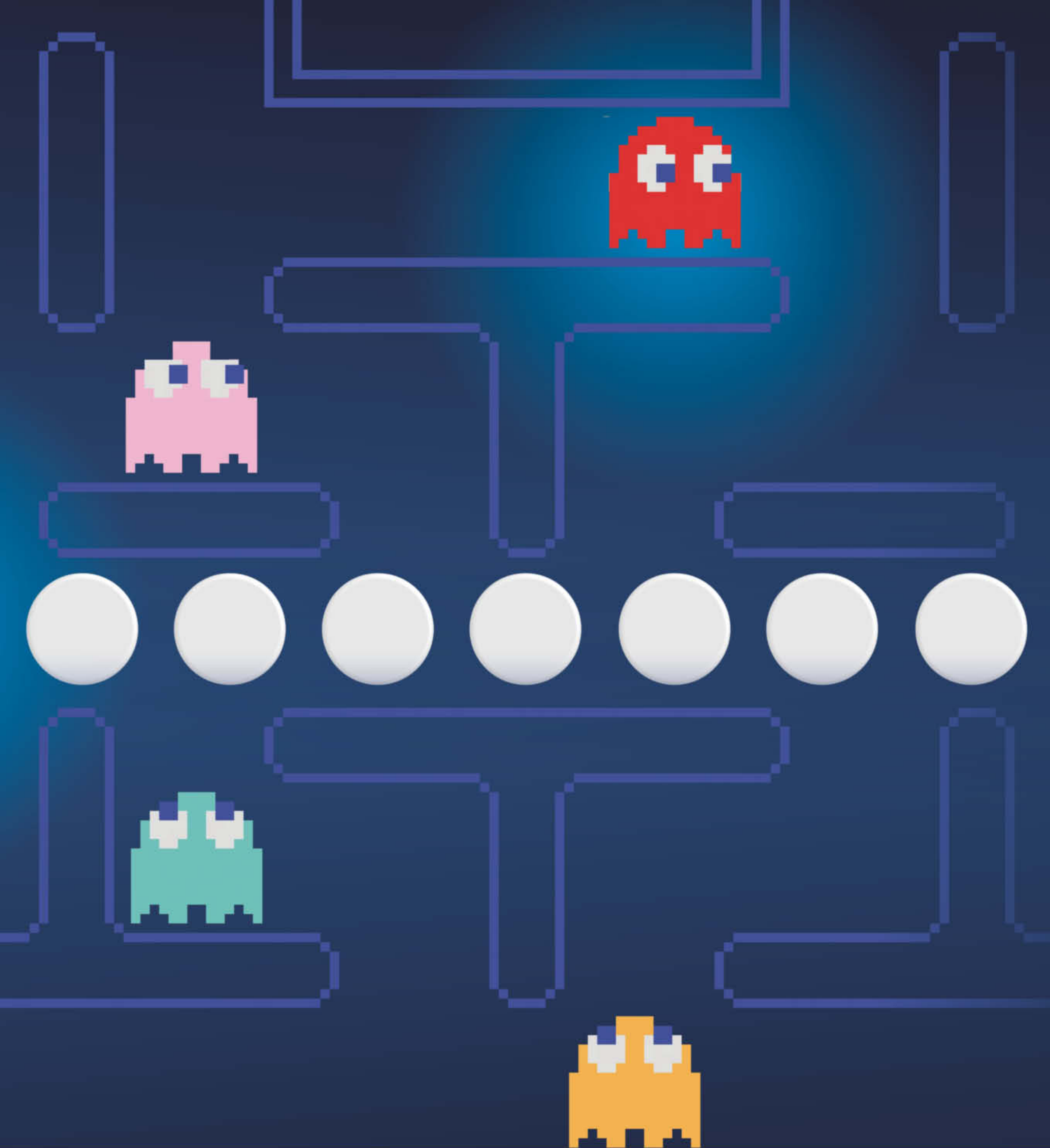


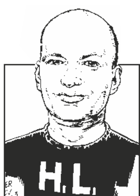
ALT!
196 SEITEN DAS MAGAZIN FÜR KLASSISCHE SPIELE
retro GAMER
1/2015
Dezember 2014
Januar/ Februar 2015
Deutschland € 12,90
Österreich € 14,20
Schweiz sfr 25,80
Luxemburg € 14,85
SCHWERER GEHT´S NICHT!
Von Contra bis Robotron, von Defender bis Dark Souls: Das sind die fiesesten Levels und die härtesten Bosse
THE ELDER SCROLLS
Aus den buglastigen Anfängen eines Arena oder Daggerfall wurden komplexe RPG-Welten wie in Oblivion und Skyrim
FUSSBALL-SPIELE
Briten liebten die Kick Off-Dribbelei, Deutsche die International Soccer-Schule. Wir zeichen die Entwicklung des Fußball-Genres nach
MADE IN FRANCE
Winnie Forster über den Aufstieg der französischen Computer- und Videospiel-Industrie zur Weltmacht
POLICE QUEST II
Anatol Locker auf der Jagd nach dem Todesengel
WEITERE THEMEN: Rampage, Driver, Theme Hospital, Silent Hill, Gabriel Knight, Super Cars, Yie Ar Kung-Fu, Spycraft, Tau Ceti, Chip's Challenge, Tony Hawk's Pro Skater …
PAC-MAN
DIE GRÖSSTE VIDEOSPIEL-IKONE IST QUICKLEBENDIG!
REPORT: DIE GEHEIMNISSE & DESIGN-TRICKS HINTER DER ENTWICKLUNG
SCHWERPUNKT: DIE KOMPLETTE GESCHICHTE DER LABYRINTH-SPIELE
N64
Die 25 besten Klassiker für Nintendos Kultkonsole
LYNX
Ataris Farb-Handheld war dem Game Boy technisch weit voraus
VC-20
Minderheiten-Report: Spielehits für Commodores „Kleinen“
4 198107 812902 01



PENGO
WIZARD OF WOR
ADVENTURE
MOUSE TRAP
RALLY-X
HEAD ON
ROGUE
BERZERK
AMIDAR
MONSTER MAZE
MR DO!
MAZE WAR
WOLFENSTEIN 3D
GAUNTLET

retro* GAMER


Anatol Locker


Heinrich Lenhardt


Jörg Langer

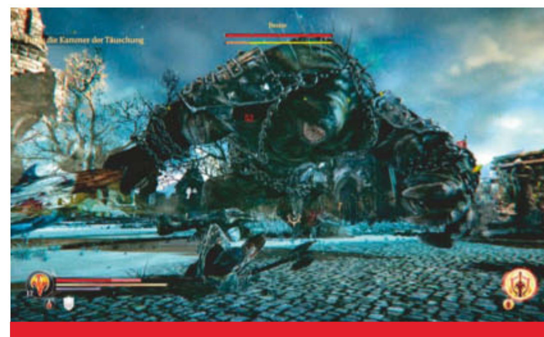

Knut Gollert


Michael Hengst


Mick Schnelle


Winnie Forster

Wieder einmal haben wir drei Monate lang fleißig an einer dicken Packung Retro-Lesespaß für euch gearbeitet – zum Teil aus mehreren britischen Retro Gamer-Heften stammend und liebevoll lokalisiert, zum Teil komplett neu für unsere Leser konzipiert, geschrieben und gelayoutet. Zu den Highlights dieses Hefts gehört etwa der Schwerpunkt **Die schwersten Spiele aller Zeiten** – ausnahmsweise auch mit einigen modernen Kandidaten, aber die (generell schwierigeren) Alt-Spiele überwiegen. Auch die langen Artikel zu **Retro-Fußballspielen**, den **Top-25 der N64-Spiele** oder zum **Schneider CPC** – unter vielen anderen – dürften euch einigen Zeitvertreib bieten.


» „Schwer" ist auch bei aktuellen Spielen ein Subtrend, man denke nur an *Dark Souls* oder *Lords of the Fallen* (Bild).

Wie in jedem Retro Gamer versuchen wir, eine ausgewogene Mischung herzustellen zwischen den drei Grundpfeilern Konsolen, Homecomputer/PC und Arcade. Dabei gehen wir aber nicht mit dem Taschenrechner vor, sondern lassen uns von den spannendsten Themen leiten, die sich anhand unseres eigenen Interesses, aktueller Spiele, wichtiger Jubiläen und anderer Faktoren ergeben. Manchmal liegen dann in der Seitenzahl die Homecomputer vorn, manchmal die Konsolen, einmal schreiben wir mehr über die Nintendo-Seite der Retro-Medaille, dann wieder ist es Sega oder Sony. Mal scheinen wir eher die C64-Brille aufzuhaben, mal die Spectrum-Mütze. Ihr könnt aber sicher sein: Überwiegt wirklich einmal ein Untergenre oder eine Firma oder eine Plattform, wird es mit ziemlicher Sicherheit schon im Folgeheft wieder anders aussehen.

Unser Titelthema ist in diesem Retro Gamer **Pac-Man** in Verbindung mit einem dazu passenden, sehr genauen Blick auf die **Entwicklung der Maze Games**, also der Labyrinthspiele. *Pac-Man* ist geradezu prototypisch dafür, was die guten Retro-Spiele auszeichnet: Sie sehen oft nach nicht sehr viel aus (und ich meine nicht die Grafik), entpuppen sich aber nach einiger Spielzeit als durchdachter und anspruchsvoller, als man erst gedacht hätte. Bei *Pac-Man* fallen mir dazu beispielsweise Blinky, Pinky, Inky und Clyde ein – die vier Geister, denen Toru Iwatani mit simplen, aber wirkungsvollen Tricks ein jeweils eigenes Verhalten einimpfte.

Eine kleine Neuerung haben wir auch ins aktuelle Heft eingebaut: Nach einem entsprechenden Leserbrief in Retro Gamer 4/2014 haben wir nun probehalber zwei **Lesertests** aufgenommen. Schreibt mir doch, was ihr davon haltet, oder nutzt selbst die Chance, auf etwa 2.500 Zeichen Länge ein euch teures Retro-Spiel zu besprechen.

Viel Spaß beim Lesen!

Jörg Langer
Projektleitung Retro Gamer



retro* GAMER

INHALT 1/2015

Dezember, Januar, Febru



TITEL-STORY

034 Die Geheimnisse von Pac-Man
Ideen, Designtricks & Erfolgsfaktoren

038 Labyrinth-Spiele
Historie der Maze Games von ’73–’92

KLASSIKER-CHECKS

014 Sundog
Michael Hengst lobt den SF-Genremix

112 Police Quest II
Anatol Locker über Polizisten & Mörder

172 World of Warcraft
Knut Gollert erinnert an *WoW* „Vanilla“

SCHWERPUNKT

008 Made in France
Winnie Forster schildert den Aufstieg der französischen Spiele-Entwicklung

064 Die schwersten Spiele aller Zeiten
Nicht nur, aber vor allem alte Spiele waren manchmal unglaublich hart

096 Die 25 besten N64-Spiele
Einige der größten Nintendo-Hits erreichten auf dem N64 die 3. Dimension

134 Atari Lynx
Technisch meilenweit vor dem Game Boy – wieso der Luchs dennoch unterlag

AUF DEM SOFA MIT …

024 Paul Reiche III
Er schuf Klassiker wie *Star Control* und *Archon*, heute macht er *Skylanders*

114 RJ Mical
Ob *Sinistar*, *California Games*, Lynx, Amiga oder 3DO: RJ war mit am Ruder!

143 Kenji Kanno
Wir sprachen mit dem Schöpfer von *Crazy Taxi* über japanische Vorlieben

FIRMEN-ARCHIVE

078 Die Gang of Five
Wie ein kleiner Trupp Virgin Interactive hochklassige interne Titel schenkte

174 Telegames
Seit 1979 im Geschäft! Atari-2600-Spiele verschmähte man: „Die hat doch jeder!“

RETRO-REVIVAL

006 H.E.R.O.
Heinrich Lenhardt zündet das Jetpack

030 Interstate ’76
Knut Gollert will wieder in die 1970er

050 Wing Commander
Commander Lenhardt rüstet auf

076 Gabriel Knight – Beast Within
Mick Schnelle macht München sicher

094 Silent Hill
Winnie Forster über seinen Albtraum

120 Emergency
Jörg Langer berichtet von einem Notfall

132 Roadwar Europa
Michael Hengst kämpft um Europa

154 Chip’s Challenge
Anatol Locker über den Lynx-Klassiker

188 Spycraft
Mick Schnelle rätselt bis heute drüber

MAKING OF

026 Tau Ceti
Pete Cookes Planeten-Erkundung war technisch ihrer Zeit voraus

060 Super Cars
Das Draufsicht-Rennspiel forderte den Amiga nicht, dafür aber die Spieler

156 Tony Hawk’s Pro Skater
Ein neues Genre und Motion Capturing mit dem Star, das nie im Spiel landete

HISTORIE

016 The Elder Scrolls
20 Jahre *TES*, von *Arena* über *Skyrim* bis *ESO*. Mit großer Tamriel-Karte!

052 Rampage
Im Automaten-Klassiker schrottet ihr als King Kong & Co. Wolkenkratzer

086 Driver
Reflections’ *Driver* ist nach *GTA* die wichtigste Open-World-Serie mit Autos

106 Theme Hospital
Nach diesem irren Hospital-Manager begann Bullfrogs Stern zu sinken

182 Yie Ar Kung-Fu
Konamis seltener Prügelspiel-Erfolg gab dem gesamten Genre Impulse

RETRO-HARDWARE

142 Machina Obscura: Bit Gamate
Winnie Forster stellt euch den Game-Boy-Klon aus Taiwan vor

144 30 Jahre Schneider CPC
Alan Sugars Homecomputer machte zeitweilig dem C64 Konkurrenz

EXPERTEN-WISSEN

122 Fußballspiele
Das Eckige ins Eckige – wie aus klobigen Pixeln authentische Simulationen wurden

164 Interaktive Filme
Nicht nur zum Fremdschämen: Auch *7th Guest* & *Rebel Assault* waren „IF“

MINDERHEITEN

046 VC-20-Spiele
Echte Perlen für Commodores Kleinen

150 Japanische Krieger-Spiele
Hier sprechen 19-mal die Waffen

162 Amstrad PCW
Bekannte Hits für die „Schreibmaschine“

UNKONVERTIERTE

032 Dragoon Might
Ergattert das Drachenmedaillon!

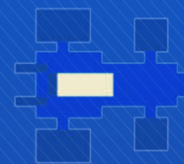
084 Die Unkonvertierten
Mach Breakers, Lord of Gun, Hot Shocker, Winding Heat

104 Live a Live
Squaresofts RPG-Mix ist einzigartig

RUBRIKEN

003 Editorial
190 Leser-Tests
192 Retro-Feed
194 Vorschau & Impressum



RETRO-HARDWARE

ERFOLGSPRODUKTE UND EXOTEN

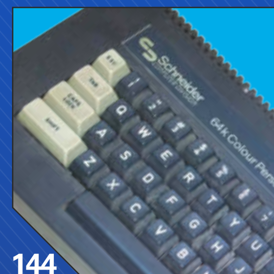

046



134



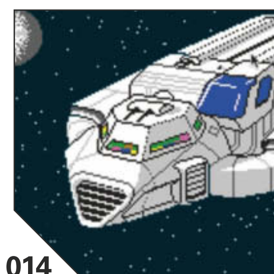
142

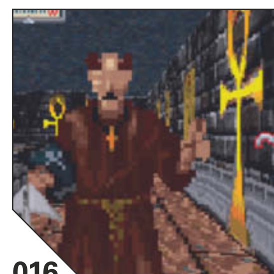


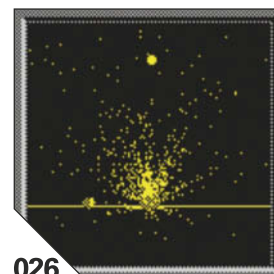
144

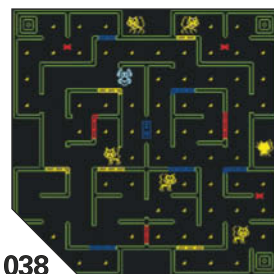



008


014

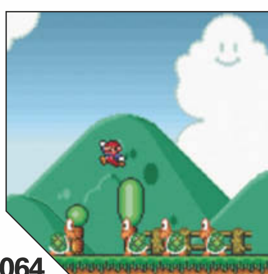

016


026


038



052

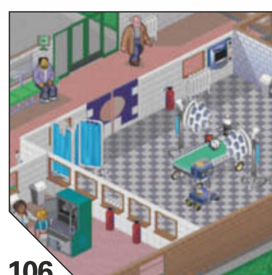

064



084



096

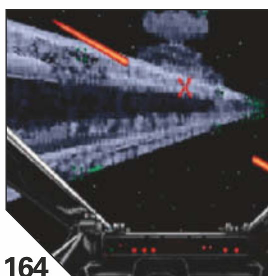

106

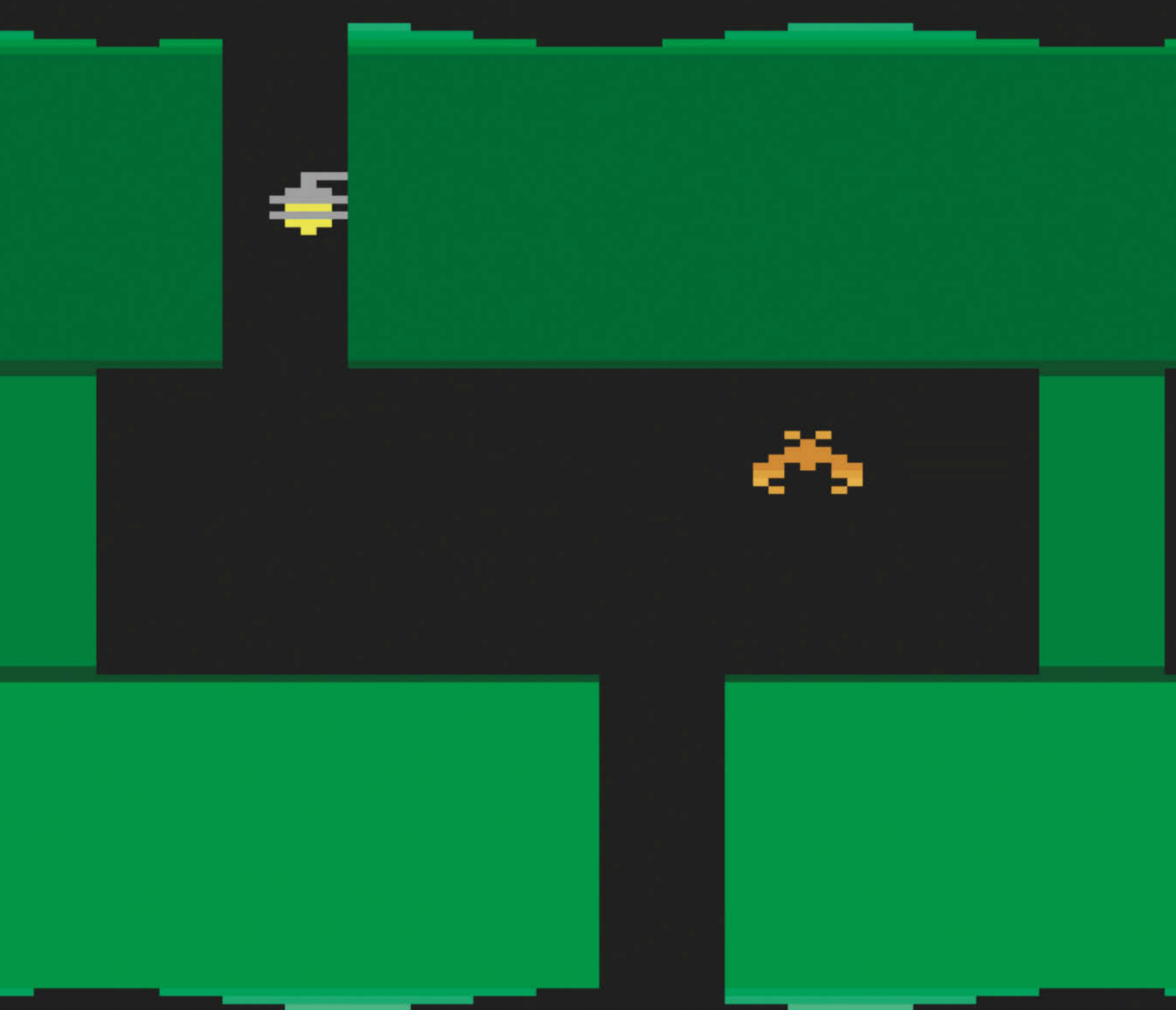

122


182



156


164



POWER





225



RETRO-REVIVAL

H.E.R.O.

DER LETZTE VCS-HELD.



» PUBLISHER: ACTIVISION
» ERSCHIENEN: 1984
» HARDWARE: ATARI VCS (ANDERE VERSIONEN: U. A. ATARI 8-BIT, C64, COLECOVISION, MSX, SPECTRUM)

Von Heinrich Lenhardt

In der Übergangsphase vom Konsolen- zum Heimcomputer-Spielemarkt ging diese spielerische Heldentat etwas unter. Dabei glänzt Rodericks Rettungskommando durch raffinierte Steuerung und geschickt arrangierte Höhlenlevels. Für mich persönlich war es das Abschiedsmodul der VCS-Ära: *H.E.R.O.* holte noch mal viel Spielspaß aus wenig Hardware heraus.

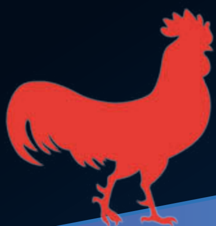
1983 waren die Zeichen für einen Absturz des Videospielmarkts unübersehbar. Selbst die Konsolenanbieter suchten ihr Heil darin, ihre Spaßmaschinen in vollwertige Computer auszubauen, mit denen man eben nicht „nur" spielen konnte. Symptomatisch war der Versuch, das wunderbare ColecoVision in eine bessere Schreibmaschine zu verwandeln: Mit Tastatur und Typenraddrucker wurde daraus der Computer-Langweiler Adam. Atari verscharrte derweil unverkäufliche *E.T.*-Module im Wüstensand und fokussierte sich 1984 in der Ära Tramiel stark aufs Computergeschäft. Spielkonsolen – wer wollte mit denen noch etwas zu tun haben?

Ein Grund für den Zusammenbruch war die unkontrollierte Masse an Spieleschrott und Ramschmodulen, welche Käufer verschreckten und Firmen in die Pleite trieben. Auch gestandene Anbieter von Qualitätsware mussten sich umorientieren: Epyx verlegte die Entwicklung eines geplanten VCS-Sportspiels auf den C64, das Endresultat nannte sich *Summer Games*. Activision, der Pionier unter den Third-Party-Studios, entwickelte erst Ende 1984 sein erstes Spiel primär für Computer (David Cranes *Ghostbusters*). Begonnen hatte man das Jahr noch mit dem Atari VCS als Hauptplattform – und einer letzten Originalspiel-Perle für die alternde Konsole.

Propellerheld Roderick Hero erreichte ein größeres Publikum dank Umsetzungen für C64 und Co. Diese wurden grafisch geringfügig aufgewertet, aber spielerisch gab es keine Unterschiede zum VCS-Original. Dass ein Modul für eine so bescheidene Hardware so viel Spaß machen konnte, das säte schon gewisse Zweifel an meiner Fortschrittsgläubigkeit. Als *H.E.R.O.* herauskam, befand ich mich Hardware-mäßig etwa zwischen ColecoVision und C64. Es war das Zeitalter der technischen Quantensprünge: Speicher und Grafikauflösungen vervielfachten sich, die tollen neuen Games fanden einfach nicht mehr auf dem VCS statt. Das hatte freilich niemand *H.E.R.O.*-Schöpfer John van Ryznik gesagt, seines Zeichens Programmierer in einem von Activisions Satelliten-Studios.

In seinem Spiel erwarten uns 20 Höhlen, die jeweils aus mehreren Einzelbildern bestehen. Am Ende des Levels befindet sich ein zu rettender Bergarbeiter, den unser Held vor Ablauf des Zeitlimits erreichen muss. Die Raffinesse des Spiels liegt in seiner Steuerung: Roderick kann zwar fliegen, aber nicht so einfach in der Luft stillstehen. Dazu bedarf es einer Reihe sanfter Schubstöße, bei denen man schon sehr aufpassen muss, nicht in ein tödliches Hindernis zu knallen. Die Joystickeingabe wird zudem mit einer minimalen Verzögerung umgesetzt, was nicht so frustrierend ist, wie es klingt. Ähnlich wie die pixelgenaue Sprungmeisterung in einem Jump-and-Run kommt es hier auf feinfühlige Schubdosierung beim Plumpsen in den nächsten Raum an, um nicht versehentlich einen Lichtschalter oder eine tödliche Magmafläche zu berühren.

Für ein Actionprodukt der Ein-Feuerknopf-Ära ist die *H.E.R.O.*-Kontrolle bemerkenswert komplex geraten. Mit dem Helmlaser schießen wir auf Spinnen und andere gefährlichen Höhlenbewohner, während die Joystickbewegung nach unten eine Dynamitstange auf den Boden pflanzt. Dann aber schnell ein paar Schritte Abstand gewinnen, denn die Explosion reißt gleichermaßen Wände ein wie Helden auseinander! Kombiniert mit einem zackigen Tempo ergibt sich ein prima flutschender Spielablauf. Übung macht auch deshalb den Meister, weil wir allmählich die besten Routen durch die immer längeren Minenschächte lernen. Im Gegensatz zu vielen anderen VCS-Oldies vermag diese Rettungsaktion auch heute noch zu fesseln. Wer irgendwo eine der alten Activision-VCS-Anthologien herum liegen hat, sollte in deren emulierten Tiefen nach dieser klassischen Heldentat Ausschau halten. *



MADE IN FRANCE

Französische Computer- und Videospiel-Industrie 1983 bis 2003



Von Winnie Forster

Anfang der 1980er Jahre ist Frankreich für Comics, Chansons und aufregendes Cinéma du look bekannt, nicht für Computerspiele. Auch in der 16-Bit-Ära wird Software unserer Nachbarn vom Ausland eher bespöttelt. Doch dann wächst die gallische Industrie zur Game-Weltmacht – französische Firmen sind plötzlich marktbeherrschend! Laut Branchenverband SNJV ist Frankreich heute der nach den USA zweitgrößte Videospielproduzent, mit gut 300 Firmen und 150 neuen Jobs pro Monat.

Chatenay-Malabry

Gut zehn Kilometer südöstlich von Notre-Dame beherbergt die alte 32.000-Seelen-Gemeinde die renommierte Ingenieurschmiede École Centrale Paris. Und zusätzlich zwischen 1984 und 1997 den Software-Verlag **Microids**, der mit Comic-Künstler Sokal Syberia und andere Steampunk-Adventures herausbringt, dann ein paar Ortschaften weiter nach Clamart umzieht.

Carentoir

Die bretonische Kleinstadt ist Geburtsort und erste Wirkungsstätte der Brüder Claude, Yves, Michel, Gérard und Christian Guillemot, die 1986 **Ubisoft** gründen.

Rennes

Ubisoft sitzt überall, und seit den 90er Jahren vor allem in Paris – das HQ jedoch bleibt bis heute in der Hauptstadt der Bretagne registriert.

Paris

Der Zentralismus der Nation spiegelt sich in der Verteilung der Spielhersteller: Die Mehrheit der französischen 8- und 16-Bit-Publisher tummelt sich im Großraum Paris. In der Rue Lamandé der Altstadt wird 1983 **Loriciels** gegründet, während Mitbewerber **Coktel** etwas billiger in der Banlieue Meudon, zwölf Kilometer südwestlich, groß wird. In ähnlicher Gegend (Clamart) entsteht 1986 die Firma **Lankhor**, die später nach St Quentin-En-Yvelines umzieht, eine Neustadt in Nachbarschaft zum Schloss Versailles. 1986 baut der englische Marktführer Ocean im Zentrum ein Amiga- und ST-Team auf, das europaweit berühmt wird. **Ocean France**-Deserteure bilden ab 1988 das Software-Labor des Schallplatten-Verlags **Delphine** und gestalten hochkarätige Grafikadventures. **Computer's Dream** beginnt 1989 als Ubisoft-Team und wird 1993 zum CD-ROM-Studio **Haiku**. Nach **Cryo** und deren Kumpels **Arxel Tribe** Anfang der 90er gründen sich um 2000 weitere Action-Adventure-Spezialisten: **Darkworks** (*Alone in the Dark: The New Nightmare*) und **Quantic Dreams** (*Fahrenheit*). **Ubisoft** ist im Metropolgebiet mehrfach vertreten, auch durch Töchter wie **Gameloft** oder **Nadeo**, die im überfüllten Dienstleistungszentrum Issy-les-Moulineaux im Südwesten *Trackmania* und *Virtual Skipper* entwickeln. In der Vorstadt Suresnes hat Werbegigant **Vivendi** sein HQ, der US-Firmen wie Sierra und Blizzard steuert.

Bordeaux

Vorchristliche Römergründung und schon im Mittelalter Universitätsstadt: Bourdeaux ist nach ruhmreichen Zeiten eher geschrumpft als gewachsen und mit knapp einer Viertelmillion Einwohner heute nur neuntgrößte Stadt des Landes. **Coktelvision** ist Ende der 80er Jahre der erste Spielverlag, der im Südwesten entwickelt (und ans HQ in Paris berichtet), bevor Nicolas Gaume, von Apple gesponsert, sein Studio **Atreid Concept** gründet, sich mit dem SNES-Original *Pac in Time* für Namco profiliert, 1994 zu Mindscape Bordeaux und 1997 als **Kalisto** wieder unabhängig wird. 1998 brechen mit der Gründung von **in-fusio** in Bordeaux die Smartphone- und Billigspiel-Zeiten an.



» Im Rest Europas Nischengeräte, sind die 8-Bitter von Oric (Foto) und Thomson beliebte Computer im Frankreich der frühen 80er Jahre.

Zu den 8- und 16-Bit-Zeiten war Frankreich als Produktionsland für Spiele noch weitgehend bedeutungslos, doch seitdem hat sich unser Nachbarland zur Großmacht gemausert, die es in Sachen Games mit USA und Japan aufnimmt und das Vereinigte Königreich hinter sich gelassen hat. Wir reisen zurück ins vorige Jahrtausend und schauen, wie es dazu kommen konnte.**

L'ordinateur personnel

Ähnlich wie die UK-Industrie beginnt die Szene in Frankreich mit Nachahmungen prominenter Automaten aus den USA und Japan, die jugendliche Hobbyisten auf Heimcomputern coden und dem Shop um die Ecke zur Vermarktung geben. Auf Audio-Kassette vermehren sich 1983 simple Action- und Ballertitel à la *Pac-Man, Galaxian* und *Q*Bert* (von Loriciels frech als *Hu*bert* kopiert). Früh fallen nationale Eigenheiten und Vorlieben auf: „Ein frischer Wind weht durch die Genres, es erscheinen Jules-Verne- und Arséne Lupin-Umsetzungen, Yacht- und Segelspiele, Carlo Percontis kulinarisches *Gastronen* und mit *Don Juan* die erste Flirt-Simulation", schreibt Gameplans Buch der „Spielkonsolen und Heimcomputer" über die Jahre des gallischen Software-Aufbruchs.

Ein Spezialität der ersten Generation der Franko-Entwickler ist das Mystery-Adventure, erst Sierra-beeinflusst in Text und Strichen, schnell visuell eigenständig und mit neuen Darstellungs- und Interface-Arten. „Mystére", „Secret", „Meurtre": Detektiv- und Grusel-Storys in expliziten Pixeln sind die Publikumslieblinge der 8-Bit-Jahre, gemischt mit Fantastik und Science-Fiction.

Dass wir Orte wie *Le Manoir du Dr Genius* und *La Cite Maudite* nie betreten und nichts mitbekommen von *Le Secret de Kaipur, La Ballade du Lutin* oder *L'Affaire Vera,* liegt an der Sprachbarriere und an der französischen Konzentration auf Hardware-Plattformen, die im Rest der Welt unbekannt sind.



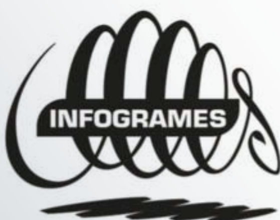
» Mit viel „Meutre" und Mystery starten die Geschichtenerzähler von Loriciels, Cobra und Infogrames.

Spätere Branchengrößen beginnen als Schüler auf Rechnern des Staatsunternehmens Thomson, die – mit Light-Pen und Scart-Ausgang – für Kreative attraktiv und nicht teuer sind. Da die Regierung Mitterrand (1981–1995) ehrgeizige IT- und Medien-Ziele verfolgt, werden Thomson-Kisten tausendfach an Schulen installiert und im Unterricht eingesetzt. Ihre Marktbedeutung ähnelt der von Acorn in England (BBC-Computer, ARM-Chips), während wir Deutschen keine staatlich geförderten Spielcomputer bekommen, sodass wir zu Hackern werden statt zu gefeierten Pixel-Künstlern. Spaß beiseite: Die Wurzeln der französischen Spieleindustrie und die Gründe für ihren Aufstieg vom Außenseiter zur Weltmacht liegen in der Bildungs- und Wirtschaftspolitik der 80er Jahre begründet. Aber auch im hohen Stellenwert, den populäre Kultur und visuelle Medien in Frankreich genießen.

Künstler auf CPC, ST und Amiga

Noch erfolgreicher als Thomson sind die Flachcomputer Oric-1 und sein Nachfolger Atmos. Die Low-Budget-Geräte mit 8 Farben und Drei-Kanal-Sound scheitern in ihrer Heimat England gegen Sinclair und Acorn, bekommen auch im Rest der Welt keinen Fuß auf den Boden. In Frankreich aber beherrschen sie bis Ende 1984 die Szene. Gut die Hälfte aller professionellen Spiele entstehen für Oric, darunter solche von Titus-Gründer Eric Caen oder Eric Chahi (später mit *Another World* berühmt). Loriciels huldigt dem Rechner im Firmennamen; ebenso Software wie *Historic, Categoric* und *Orible.*

Ab 1985 verdrängt ein anderer Billigrechner die Exoten: Der Amstrad ▶



Bruno Bonnell und Christophe Sapet gründen den Publisher 1983 und feiern bereits zwei Jahre später ihren 100. Angestellten sowie die Eröffnung einer UK-Niederlassung. Infogrames profitiert vom politischen Klima, nützt Computer des Staatsunternehmens Thomson, dann englische Rechner und ab 1986 überlegene Amiga-, ST- und PC-Grafik, um Comics wie *Reisende im Wind* in Interaktion und Pixel zu verwandeln. Der Taktik-Shooter *Hostages* (1988) und der Taktik-Action-Spaß *North & South* werden auf Nintendo-Konsolen umgesetzt – wovon deutsche Programmierer damals träumen.

Nach dem Hit *Alone in the Dark* geht Infogrames 1993 an die Börse und kauft sich dann die halbe UK-Branche: 1996 werden Ocean, DID und Particle Systems übernommen, dann Gremlin, Psygnosis France und DMA, 1999 die *Driver*-Entwickler Reflections. In den Staaten lässt Infogrames aus den Scherben von Hasbro, GT Interactive, Accolade und Microprose die Marke Atari wiederentstehen. Bonnell gibt viel Geld für Comic-, TV- und Film-Lizenzen aus und betritt das 21. Jahrhundert mit transatlantischem Firmengeflecht und 2.000 Angestellten. Dann aber geht es bergab: 2006 tritt der Vorstandsvorsitzende, CCO, CFO, Direktor et al. von allen Ämtern zurück, 2008 geht Sapet. Phil Harrison kommt von SCE zu Atari, bleibt aber nur zwei Jahre. 2009 übernimmt Bandai Teile des Konzerns, 2010 kommt Nolan Bushnell. 2013 meldet Atari Insolvenz an.

Belgien

Mit der französischen Industrie ist die Software-Szene im Nachbarland eng verbandelt, auch sprechen beide Nationen die gleiche Comicsprache – frankobelgisch. Yves Grolet, Yann Robert und Grafiker Franck Sauer schreiben C64- und Amiga-Spiele für Lankhor und Ubisoft, bevor sie mit dem Scrolling-Wunder *Agony* für Psygnosis international für Aufsehen sorgen – „typisch französisch" urteilen Spieler angesichts der prächtigen Optik fälschlich. 1994 wird **Visual Impact** gegründet und zum erfolgreichen Game-Boy- und DS-Entwickler, der Infogrames, Microids und Ubisoft zuarbeitet, 1996 startet das Windows-Studio **Larian** (*Divine Divinity*) – Landsleute von Hercule Poirot allesamt, nicht von Komissar Maigret.

Gagny (Seine-Saint-Denis)

In den Vororten von Paris wird **Titus** groß. Die Zentrale liegt in den 90ern in Montfermeil, einer der kritischen Gemeinden der Pariser Banlieue, Anfang des 21. Jahrhundert zieht Titus dann nach Lagny-sur-Marne, einer Planstadt 28 km östlich von Paris.



Lognes (Seine-et-Marne)

Das planungspolitische „ville nouvelle"-Programm bringt rund um Paris neue Gemeinden hervor. Dadurch wächst ein 20 Kilometer östlich vom Zentrum gelegenes Dorf von knapp 250 Seelen (1975) rasant auf 13.000 Einwohner Anfang der 90er. Lognes hat den höchsten asiatischen Bevölkerungsanteil aller französischen Städte und zwischen 1987 und 2003 eine namhafte Computerspielfirma, den Fantasy-Spezialisten **Silmarils** (*Crystals of Arborea, Ishar*).

Chalon-sur-Saône

Die Stadt am Rhône-Nebenfluss Saône ist als Cabillonum in der Antike römisch, im Mittelalter das Zentrum Burgunds und heute mit 45.000-Einwohnern eher beschaulich als metropol. Hier sitzt einer der ältesten Software-Hersteller Frankreichs, **Cobrasoft**, 1983 als „Atelier de Réalisations Graphiques" von Bertrand Brocard und Gilles Bertin gegründet. Die beiden entwickeln *Meurtre…*-Adventure-Krimis und 1989 das SF-Strategiespiel *Full Metal Planet* für Infogrames.

Lyon

In der nach Marseille drittgrößten Stadt Frankreichs sitzt beachtliches Development-Talent. Die Infogrames- und *Alone in the Dark*-Veteranen Frédérick Raynal und Didier Chanfray gründen hier die Edel-Software-Schmiede **Adeline**, die 1994 mit *Little Big Adventure* auftrumpft und 1997 zum Sega-Studio **No Cliché** wird. Die **Eden Studios** von Stéphane Baudet (ebenfalls Ex-Infogrames) residieren in Lyon, von 1994 bis 2012 die Drachen-Spezialisten **Etranges Libellules** (*Spyro: Dawn of the Dragon, How to Train a Dragon*) und ab 1999 die *Arx Fatalis*- und *Dishonored*-Erfinder **Arkane**. Auch dank EA beschäftigt die zum „Digital Entertainment Competitive Cluster" zusammengefasste Region Rhône-Alpes heute über 1.500 Game-Profis.

Annecy

Leben und Arbeiten wie Gott in Frankreich: Im Luftkurort mit malerischem Bergsee, am nordwestlichen Zipfel der Alpen, unterhält **Ubisoft** seit 1996 ein Studio, das mit *Rayman*-Jump-and-runs anfängt und die *Assassin's Creed*-Serie Multiplayer-fit macht.

Montpellier

In der 250.000-Einwohner-Stadt an der Mittelmeerküste erfindet die **Ubisoft**-Abteilung um Michel Ancel 1995 *Rayman*, dann die Jade-Engine, die *Good & Evil*, das moderne *Prince of Persia* und *King Kong* zum Laufen bringt.

Valbonne

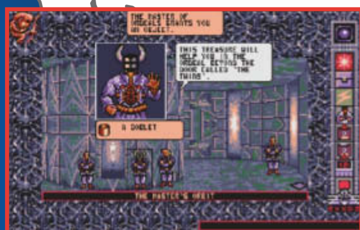
Der Technikpark Sophia Antipolis ganz im Südosten gilt als Silicon Valley Frankreichs. An der Côte d'Azur öffnet US-Spielzeugriese **Mattel** bereits 1983 ein R&D-Center, das Intellivision- und Colecovision-Module entwickelt und (nach Mattels Konsolen-Rückzug) als unabhängiges Studio **Nice Ideas** mit Computerspielen weitermacht.





» Nackte Pixel in *Passengers of the wind* (1986) und *Teenage Queen* (1989, rechts).

» 1989 erscheinen die Kleinode *Kult* (links) und *North and South*.







» Der CPC macht französische Pixel bunt: *Crafton & Xunk* ist 1985 der erste internationale Hit unserer Nachbarn.



Von den Informatik-Studenten Marc Bayle und Laurent Weill 1983 gegründet, spielt Loriciels mit der ersten Zielplattform im Firmennamen, dem Oric (logiciels heißt „Software"). Neben Actionspielen entstehen viele Grafikadventures. Die Firma fördert junge Talente und heimst für *L'Aigle d'or* den Software-Preis der Fachzeitung *TILT* ein. Als Loriciels-Programmierer starten der spätere Titus-Gründer Eric Caen, das Fantasy-Studio Silmarils, Carlo Perconti (Chip, Toka, heute Hyperdevbox Japan) und Eric Chahi; 1984 hilft Loriciels dem Programmierer Elliot Grassiano bei der Gründung der Firma Microids, der CPC-Fans *Karateka*- und *Prince of Persia*-Umsetzungen verdanken.

1990 hat Loriciels 100 Spiele im Programm, für CPC, ST und Amiga. Die gelungene Prügelsimulation *Panza Kick Boxing* alias *Best of the Best* wird 1992 für Nintendo- und Sega-Plattformen umgesetzt; auch der *Lemmings*-Klon *Builder Land* erscheint in Japan, auf PC-Engine-CD. Das Letzte, was wir Mitte der 90er Jahre von Loriciels sehen, sind plattformübergreifende *Skweek*-Updates sowie Tennis- und Ski-Simulationen, dann wird's still um die Firma mit dem mittlerweile um einen Buchstaben verkürzten Namen – 1995 gehen die Lichter aus.

CPC ist nicht nur regional, sondern EU-weit beliebt, mit ihm öffnet sich die Szene den Nachbarn England, Spanien und Deutschland. Bereits 1985 erscheinen zwei CPC-Werke von Philippe Ulrich und Rémi Herbulot, die als Ere Informatique ein einflussreiches 80er-Jahre-Team bilden: Die Flipper-Simulation *MacAdam Bumper* und das Iso-Adventure *Crafton & Xunk* sind die ersten französischen Spiele, die englische und deutsche User kennenlernen. Letzteres heißt bei uns *Get Dexter* und wirkt in 16 Farben wie ein Pixel-Filmchen.

Dass auch in den folgenden Jahren außergewöhnliche Optik Erkennungszeichen französischer Spiele bleibt, ist der mächtigen Comic-Industrie geschuldet: Die Digi-Designer orientieren sich an frankobelgischen Cartoons à la Uderzo, Franquin und Sempé oder an den wilden Welten des Erwachsenen-Comics, wie ihn die Magazine *Metal Hurlant* (dt.: Schwermetall), *À suivre* und *Pilote* popularisieren. Jean Giraud (Moebius), Philippe Druillet, Enki Bilal und Caza sind die Idole junger User, die erschwinglichen CPC-Komplettsysteme dank ihrer hochauflösenden Grafikmodi optimale Werkzeuge. Aus ähnlichen Gründen stürzen sich Kreative auf den Atari ST – die preisgünstige Multimedia-Kiste wird zum Renner und zur Lieblingsplattform französischer Macher Ende der 80er Jahre.

Die resultierenden CPC- und ST-Spiele sind oft grafisch toll, doch spielerisch bescheiden und technisch nicht selten vermurkst. Bis in die 90er bleiben französische 8- und 16-Bit-Titel der englischen Konkurrenz unterlegen. Programme von Loriciels, Microids, Coktel, Infogrames und Ubisoft genießen anfangs einen lausigen Ruf, die wenigen guten gehen unter, darunter Lankhors vorbildliches Maschinencode-Rennspiel *Vroom 1986*, das sich ein paar Jahre später via Nullmodem vernetzt. Einen Achtungserfolg fährt Microids mit der Motorradsimulation *500cc* ein (in den USA von Brøderbund als *Super Bike Challenge* vermarktet), die sich 150.000-mal auf PC, ST, CPC und C64 verkauft. Das ist mehr, als deutsche Game-Firmen von ihren Titeln absetzen.

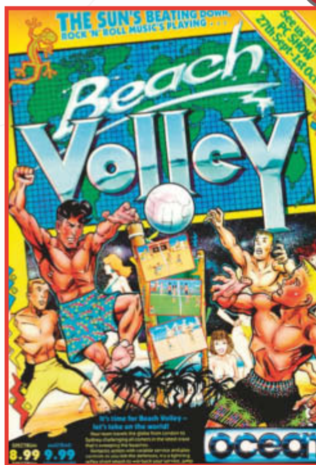
Die Kommerzialisierung

Was den französischen Software-Verlagen an Technik fehlt, versuchen sie durch den Schulterschluss mit Comic- und Zeichentrick-Prominenz auszubügeln. Ab 1986 häufen sich Lizenztitel, die spielerisch zu wünschen übrig lassen. Vor allem Infogrames tut sich hervor, macht aus François Bourgeons *Passengers of the Wind* ein Grafikadventure mit Blut, Schweiß und nackter Haut und aus dem belgischen *Bob Morane* CPC- und ST-Action, die im Rest Europas keinen interessiert. Auch *Lucky Luke*, Goscinnys *Isnogud*, die *Bobo*-Cartoons („*Fix und Foxi*") sowie *Tim und Struppi* werden von Infogrames Ende der 80er Jahre versoftet. Coktel setzt *Blueberry* auf Computer um und schließlich *Asterix*. Der Nationalheld sowie die belgischen Schlümpfe sind die ersten Comicfiguren auf Konsole – werden aber jahrelang von amerikanischen, australischen, gar japanischen Programmierern entwickelt, nicht von Europäern. Nach *Astérix et la Potion Magique* für Thomson-Mikros und dem europaweiten *Asterix and the Magic Carpet* 1987 übernehmen noch mal britische Entwickler, dann reißt sich Infogrames den Gallier unter den Nagel und gibt die Lizenz bis heute nicht mehr her. Ähnlich ergeht es den Schlümpfen ab 1993 (bis sie 2010 via Ubisoft bei einem chinesischen Browser-Studio landen). In anderen Genres noch ein kleines Licht, ist Frankreich ab 1990 der größte Produzent von Comic-Umsetzungen für Computer, Konsolen und Handhelds – und bleibt es.

Nicht Mainstream-tauglich, dafür innovativ ist der Ansatz von Ere Informatique: Die Infogrames-Tochter tobt sich aus, zitiert Metal Hurlant und Pilote, schafft audiovisuelle und spielerische Originale: 1988 *Captain Blood* und 1989 *Purple Saturn Day*. Die ST- und Amiga-Welt staunt über Fraktalplaneten und zoomende Asteroidengürtel – auch wenn kaum ein User kapiert, um was es geht. Den *Alien*-Soundtrack schreibt Synthie-Popper Jean-Michel-Jarre, das Cover von *Kult* pinselt Comic-Star Caza. Rätselkammern aus der Ich-Perspektive, Point-and-click-Symbole, Mini-Animationen, Text- und Bild-Fenster, die sich öffnen, verschieben und zerbröseln: Französische 16-Bit-Spiele sind ambitioniert, aber für den Rest der Welt oft zu schwer verständlich. Das gilt für Coktels Echtzeit-Comic *20.000 Leagues Under The Sea* ebenso wie für die Windows-Expedition *Journey to the Centre of Earth* und den Action-Strategie-Mix *Jeanne d'Arc* (1989), den Perconti für Rainbow Arts produziert. Mit Konventionen und Genregrenzen finden sich die Newcomer nicht ab, mischen Darstellungsarten und Gameplay-Elemente. Infogrames' *Hostages* etwa ist eine Antiterror-Simulation mit Schleich- und Sniper-Sequenzen – zehn Jahre vor *Tom Clancy's Rainbow Six*.

Gallier am Joypad

Der Vorsprung, den Frankreich gegenüber Deutschland herausspielt, wird



» Sommer, Sonne und Mittelmeer bringt Ocean 1989 auf ST und Amiga. Hinter 16-Bit-Spaß wie *Beach Volleyball* stehen Marc Djan und sein Paris-Team.



» 1991 betrifft Infogrames den Konsolen-Markt und lizensiert *Drakkhen* als SNES-RPG nach Japan.





» Jump-and-run-Vorfahren von *Rayman* sind Spiele wie Titus' *Prehistorik*.

beim Blick auf den Nintendo- und Sega-Markt deutlich: Bis in die 90er Jahre gibt es keine deutschen, aber schon viele „Made in France"-Module. Kemco bringt *Hostages* als *Rescue: The Embassy Mission* aufs NES, auch Titus' Puzzle-Rollerei *Titan* kommt, obwohl kein Hit in Europa, für japanische Konsolen. Infogrames ulkiges *Drakkhen*, von deutschen Spielern 1989 ignoriert, glänzt 1991 als erstes RPG fürs Super Famicom! Auch *Les Tuniques Bleues* alias *North & South* erscheint auf NES; in Deutschland goutieren nur ein paar Amiga-Freaks den Mix aus horizontal scrollender Action und Zwei-Spieler-Taktik. Das Kugel-Puzzle *Pick'n Pile*, für das Youngster Michel Ancel spiegelnde Murmeln und Ray-Tracing-Cover rendert, bringt Ubisoft 1991 als eines der letzten Atari-VCS-Module. Für die Mac-Umsetzung gründet Nicolas Gaume sein Studio Atreid Concept, das *Tinies*, *Brainies* und *Furries* auf 16-Bit-Spieler loslässt.

Amiga-, PC- und Nintendo-Spiele holen französische Spielkunst ins Licht der Weltöffentlichkeit. Was der Nation nach den Gesellenstücken noch fehlt, ist ein echtes Meisterwerk – oder ein Pixel-Star vom Kaliber eines Miyamoto, Meier oder Molyneux.

Der Polygon-Durchbruch

Ocean France produziert für die englische Mutter erst starke 16-Bit-Konvertierungen (*Operation Wolf*, *Pang*), dann Originale wie *Ivanhoe*, bevor sich Michael Sportouch und Paul Cuisset der Musikfirma Delphine anschließen, die exklusiv für ST, Amiga und PC entwickelt. Delphine debütiert mit dem eleganten Roboter-Hüpfspiel *Bio Challenge* und verlegt sich auf feine Adventures mit der Point-and-Click-Engine „Cinematique". Nach *Future Wars* und der Agenten-Story *Operation Stealth* (aus der Interplay *James Bond: Stealth Affair* macht) erhofft sich Delphine von Cuissets nostalgischem Hochsee-Krimi *Cruise for a Corpse* den internationalen Durchbruch.

Doch der kommt 1991 überraschend aus einer anderen Richtung: Der 23-jährige Eric Chahi, davor Freelancer für Loriciels, konzeptioniert, coded und pixelt im Alleingang das SF-Action-Adventure *Another World*. Sprites und Bitmap-Scrolling spart sich Chahi – alle Wesen, Levels, sogar die Zwischensequenzen sind geometrisch modelliert, jede Bewegung berechnet, nicht animiert. Mit eigenem Rotoscoping-Verfahren leiht sich Chahi (wie Vorbild Jordan Mechner bei *Prince of Persia*) die Turnereien seines Bruders, um den Helden realistisch rennen und springen zu lassen. Begrenzter Aktionsradius, frustrierende Lauf- und Sprungpassagen machen *Another World* umstritten, doch es übt Einfluss auf Designer rund um den Globus aus. Chahis Verzicht auf Bildschirmanzeigen zugunsten ungestörter Fullscreen-Optik nimmt sich etwa Fumito Ueda für sein PlayStation-*Ico* zum Vorbild. Im Dezember 2012, gut 20 Jahre nach Veröffentlichung, wird *Another World* im Museum of Modern Art in New York geehrt.

Delphine macht Umsetzungen für diverse Plattformen, auch der Nachfolger *Flashback* wird ein Erfolg. Allerdings nicht für Chahi, der sich vom britischen Publisher Virgin ein eigenes Studio finanzieren lässt. Sechs Jahre wurstelt Amazing Games an einem Mega-Jump-and-run: *Heart of Darkness* für PlayStation und Windows kommt 1998 viel zu spät.

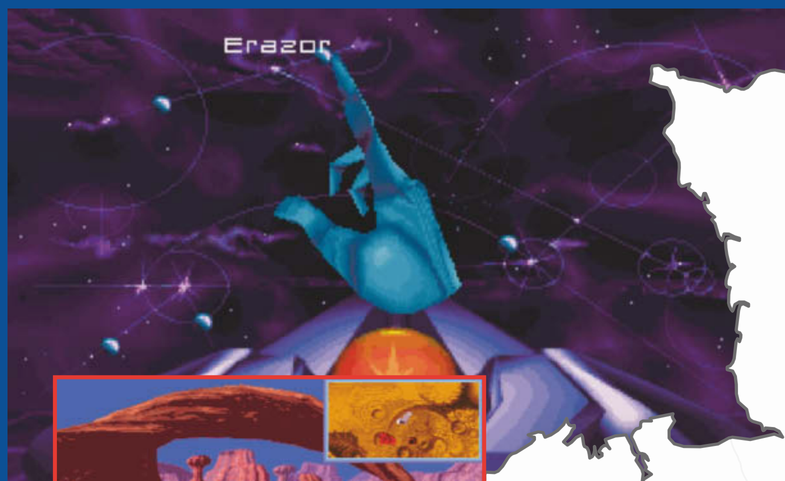
Chahi revolutioniert das Jump-and-run mit 2D-Polygonen, Infogrames' Raynal verwendet schattierte 3D-Modelle, wie sie in Flugsimulationen zoomen und rotieren, um Menschen und Monster in einem Geisterhaus zu animieren. Sein *Alone in the Dark* hebt das klassische Rätsel-Adventure 1992 auf den nächsten Technik-Level: Bar jeglicher Details wirken Detektiv Edward, Erbin Emily und ihre übersinnlichen Gegner kantig und klobig, bewegen sich aber flüssig und gruselig realistisch. Weil damals 3D-Hardware fehlt, sind Spukräume und Treppenfluchten nicht echtzeitberechnet, sondern statische Pixelbilder. Die technische Restriktion nutzt Raynal als Trumpf, er fixiert schräge Kamerawinkel und bedrohliche Perspektiven. Dazu kommt ein hypnotischer Soundtrack: Nervöse Trommeln, Streicher und Orgeln verbinden sich mit dem Klackern von Absätzen, Knarzen, Kratzen und fernem Heulen. ▶



Der französische Computerspiel- und Education-Verlag wird 1984 gegründet und beginnt mit Action und Adventure, Sport und Racing für Thomson- und Amstrad-Computer. Nach einem ST- und Amiga-Zwischenspiel konzentriert sich Coktel schon ab Ende der 80er Jahre auf DOS-PCs, dem US-Partner Sierra folgend. Die Firma versoftet Comics (*Asterix*, *Blueberry*), schockt die Nerds 1989 mit *Emanuelle*-Flirts und sieht dann in Lernsoftware für kleine Kinder (*Adi-/Addy*-Serie) und Unterhaltung für die Familie ihre Zukunftsmärkte. Mit putzig-puzzligen *Gobliiins*-Abenteuern feiert Coktel ab 1991 internationale Chart-Erfolge, wird 1993 vom Partner Sierra geschluckt und in dessen EU-Niederlassung verwandelt. In den unruhigen 90er Jahren geht Coktel durch mehrere französisch-amerikanische Hände und landet bei Vivendi Universal. Als letzte „echte" Coktel-Spiele verzeichnen wir die Windows-Space-Opera *The Last Dynasty*, das ulkige Puzzle-Abenteuer *Woodruff & the Schnibble of Azimuth* sowie *Urban Runner*, einen Interactive-Movie-Flop auf vier CDs. Bis 2000 erscheint noch *Adi*-Edutainment, 2005 verkauft VUG das Label an den Lernspiele-Verlag Mindscape, der es wenig später aufgibt.



» Umstritten, aber unbestritten kunstvoll: Eric Chahis *Another World* (1991).





» Französische Firmen sind berüchtigt für esoterische SF- und Fantasy-Abenteuer, etwa *Captain Blood* (1994, oben) und *Dune* (1992).

Von der westlichen Spielerszene wird das technisch anspruchsvolle *Alone in the Dark* kaum beachtet, es wird nur fürs 3DO umgesetzt. Dafür bauen Japaner Raynals Idee zum neuen Genre aus – Survival-Horror! Für *Resident Evil* klaut Capcom viele Situationen und Schockeffekte.

Die Delphine- und Infogrames-Erfolge katapultieren Frankreich in die Gamedesign-Oberliga, doch wie Chahi kommt auch Raynal danach nicht mehr mit seinem Arbeitgeber klar. Andere entwickeln *Alone*-Nachfolger, denen aber die Balance aus Horror-Lust und -Frust fehlt. Erst Teil 4 gelingt die Renovierung: *A New Nightmare* spielt 1999 geschickt mit Taschenlampe, Licht und Schatten. Raynal und seine Kollegen Chanfrey, Salmeron und Vachey wiederum produzieren mit eigenem Studio 1994 das taghelle DOS-Juwel *Little Big Adventure* um den Helden Twinsen für EA.

Sprung auf den Weltmarkt

Neben Adventures und „typisch französischen" Pixelexperimenten (*Extase, Alpha Waves*) programmieren unsere Nachbarn farbenfrohe Scroll-Action: Konkurrenzlos gut sieht 1992 *Unreal* auf dem Amiga aus; japanisch-flüssig spielen sich Vincent Berthelots *Blues Brothers* und Percontis *Titus the Fox*, die Titus internationale Reputation verschaffen. Auch Infogrames will mit Cartoon-Action und Mainstream-Lizenzen die Welt erobern: Der Disney-Einstand *Fantasia* spielt sich noch holprig, auch die Asterix-Umsetzungen, die ab 1993 wie am Fließband entstehen. sind bescheiden – das Geld, das in die Lizenzen fließt, wird bei Spieldesign und Technik eingespart. Wir erleben Spirou-, Schlümpfe-, Marsupilami- und Tim-und-Struppi-Scroller, 1997 *Isnogud* und *Lucky Luke* auf PlayStation und PC. Pragmatisch erledigt Atreid einen Auftrag des japanischen Majors Namco: Der Vorjahres-Titel *Fury of the Furries* wird auf SNES, Game Boy und DOS zum vergnüglichen *Pac in Time* umgemodelt.

Während sich die Konsolen-Designer an US- und japanischen Vorbildern orientieren, frönen PC-Programmierer weiterhin ihrem Hang zu esoterischen Pixelepen. Vor allem die Firma Cryo, die Ulrich und Herbulot 1992 gründen, ist berüchtigt. Zum Auftakt verbockt sie gleich mal die Großlizenz *Dune*. Cryo entwickelt in den folgenden Jahren weitere SF- und Fantasy-Schinken: *Lost Eden, Atlantis*, ein *Aliens*-„Comic Book Adventure" (das *Computer Gaming World* unter die schlechtesten Spiele aller Zeiten einordnet), später *Ubik* nach Philip K. Dick und eine Richard-Wagner-Umsetzung mit Comic-Surrealist Philippe Druillet.

Begeistert sind die filmverliebten Franzosen von den Möglichkeiten der CD-ROM, die sich Mitte der 90er Jahre durchsetzt. Noch vor dem PlayStation-Siegeszug investiert Coktel viel Geld, Render- und Bluescreen-Zeit in pompöse CDi-Produktionen wie *Inca* und *Last Dynasty*, die Adventure-Puzzles mit 3D-Flug- und Ballersequenzen mixen, ähnlich wie Infogrames' *Kether*. Der 3D-Shooter *Chaos Control*, Edu-Adventures wie *Versailles*, die SF-Rennsatire *Megarace* für PC, 3DO und MegaCD – in Bezug auf CD-Multimedia sind französische Programmierer ihren englischen und deutschen Kollegen um zwei, drei Jahre voraus. Sie konkurrieren mit den US-Pionierwerken *Myst* und *Rebel Assault* um den Zukunftsmarkt.

Expansion und Verwandlung

Cartoon-Hüpfspiele für den Mainstream, exzentrische Fantasy für Hardcore-Fans: Die Symbiose aus beiden Ansätzen gelingt Ancel 1995 mit *Rayman*, das trotz der Nischenplattform Atari Jaguar als Geburtsort zum Kritiker-Geheimtipp wird. Der kommerzielle Erfolg kommt dann mit den PlayStation- und PC-Umsetzungen. Mit dem schlappohrigen Helden hat nach Infogrames nun auch Ubisoft eine weltweite Bestseller-Marke. Ab diesem Jahr, so lässt sich im Rückblick sagen, halten die französischen Majors ihr Niveau und schließen auch in anderen Genres zur Weltspitze auf, etwa mit 3D-Rennspielen wie *V-Rally* oder Delphines *Moto Racer* (1997).

Innerhalb weniger Jahre wandelt sich die EU-Szene, der Schwerpunkt verschiebt sich von England auf den Kontinent. Infogrames schluckt den britischen Marktführer Ocean. Ende der 90er beherrschen nicht mehr englische, sondern französische, global agierende Unternehmen die europäische Branche. Britische Weltklasse-Teams wie DID, Digital Integration, Particle Systems, Gremlin und Reflections und erfolgreiche US-Studios (Legend, Blue Sky, Shiny, Red Storm) landen zwischen 1993 und 2003 ebenso in französischem Besitz wie Traditionsunternehmen mit Apple- und Atari-Wurzeln (Accolade, Brøderbund, Microprose). Dazu stoßen die GTI- und Hasbro-Software-Gruppen und die deutschen Vorzeigestudios Blue Byte und Sunflowers.

Der englische Journalist Jon Jordan beklagt auf Gamasutra.com den Aufstieg der französischen Industrie



Die Brüder Eric und Hervé Caen gründen Titus 1985 und werden mit Action- sowie Rennspielen für alle Heimcomputer bekannt. Deutsche User mit gutem Gedächtnis würden sagen „berüchtigt", denn frühe Titus-Serien wie *Fire & Forget* und *Crazy Cars* glänzen zwar grafisch, aber nicht technisch, und können mit englischer C64- und Amiga-Software nicht konkurrieren. Titus krebst ein paar Jahre herum, verkauft die Kugel-Schubserei *Titan* nach Japan und schafft Anfang der 90er den globalen Durchbruch mit gelungenen 2D-Jump-and-runs, namentlich *Blues Brothers* (1991) und *Titus the Fox* (1992).

Wie bei Infogrames und Ubisoft geht's jetzt ganz schnell: Titus wird Nintendo-Lizenznehmer und öffnet nach einem Börsengang Büros in L.A., Tokio und London. Der Konzern schluckt US-Entwickler Blue Sky und Simulationsspezialist Digital Integration, um schließlich 2000 den US-Major Interplay sowie die Reste von Virgin Interactive zu verspeisen. Als Gigant auf dem Weltmarkt hält sich Titus nur kurz, bereits ein paar Jahre (und verpasste PlayStation-Gelegenheiten) später ist der Zauber vorbei: Nach Veröffentlichung von *Top Gun*- und *Virtual Kasparov*-Spielen für alle Plattformen wird die Holding ebenso wie die US-Schwester Interplay Anfang 2005 liquidiert.

» Held Twinsen rätselt und kämpft sich durchs stilvolle Iso-Action-Adventure *Little Big Adventure* (1994).



» Mit *Alone in the Dark* begründeten Frédérick Raynal und Infogrames das Survival-Horror-Genre.

Die Screenshots entstammen den Archiven von Cybermedia, Amigamemo.com und Gameplan. Hardware-Bilder entnahmen wir dem Buch der „Spielkonsolen und Heimcomputer", Personen-Fotos dem Lexikon der „Spielmacher": www.gameplan.de.

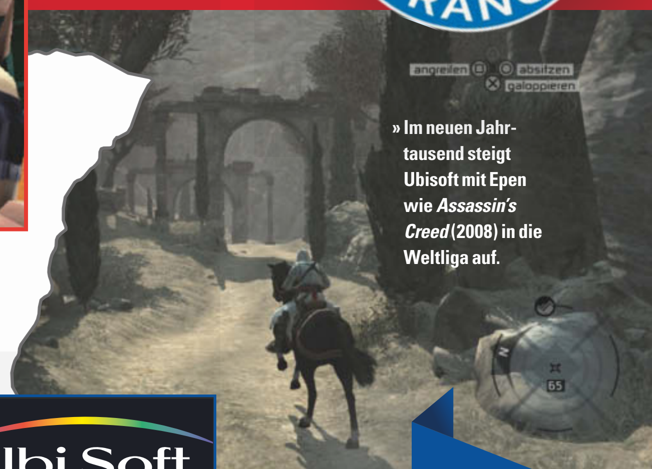


» Pixel-Künstler: *Another World*-Erfinder Eric Chahi (rechts) und *Rayman*-Macher Michel Ancel sind die Stars der französischen Spieldesigns.



» Quantic Dream betritt mit *Nomad Soul* 1999 die Bühne, es folgen *Fahrenheit, Heavy Rain* und *Beyond Two Souls*.





» Im neuen Jahrtausend steigt Ubisoft mit Epen wie *Assassin's Creed* (2008) in die Weltliga auf.

exemplarisch an einer Firma: „Faszinierend, die Art und Weise, wie es Infogrames schaffte, Investoren zu bezirzen, um einer der größten Publisher der westlichen Welt zu werden." Jordan gibt dem entfesselten IT-Kapitalismus die Schuld: Der Aufstieg werde möglich durch das „Talent französischer IT-Firmen, gewaltige Summen an der Börse zu sammeln. Englischen Firmen rät man damals zu einem IPO in Paris – dort gibt's billiges Geld! Mit ihren Kriegskassen gehen Titus, Kalisto und Infogrames auf Einkaufstour und fressen etablierte Mitspieler. Infogrames ist am hungrigsten." Jon bemerkt „unter dem stellaren Wachstum einen offensichtlicher Mangel an Qualitätsspielen, und die Wut ehemaliger Angestellter englischer Studios – von Franzosen übernommen, dann schnell abgewickelt!"

1998 kauft der Medienkozern Havas (Paris) den Software-Pionier Sierra und dessen Labels Dynamix, Papyrus, Sublogic und Impressions. Es folgen Blizzard und damit das *Warcraft*-Imperium. 2000 landet alles beim Medienriesen Vivendi-Universal, der die Spielabteilung VUG 2007 zu Activision Blizzard verschmilzt.

Nach der Jahrtausendwende

Auf den französischen Sturm der späten 90er Jahre folgen Rückzug und Konsolidierung im 21. Jahrhundert. Titus bricht nach der Fusion mit Interplay und Virgin unter dem eigenen Gewicht zusammen, auch Infogrames schluckt mehr, als es verdauen kann und trudelt nach der gescheiterten Wiederbelebung der US-Marke Atari in den Bankrott. Lachender Dritter ist Ubisoft, der seine Expansion vorsichtiger, aber konsequent durchzieht und heute mit fast 10.000 Mitarbeitern und zwei Dutzend Studios auf fünf Kontinenten Spiele produziert.

Ubisoft zieht seine AAA-Titel als multinationale Coproduktionen auf, von einem *Splinter Cell* (ab 2002) oder *Assassin's Creed* (2007) lässt sich kaum sagen, ob es amerikanisch oder europäisch ist. Der spezifisch französische Touch hat sich verflüchtigt, die Spiele des 21. Jahrhunderts sind stromlinienförmig auf den Weltmarkt zugeschnitten. Etwas Adventure-Tradition bewahrt Quantic Dream: Das Team um den Ex-Musiker David Cage debütiert 1999 mit einem interaktiven Spielfilm samt virtuellem David Bowie (*Omicron: The Nomad Soul*), entwickelt das Windows- und PS2-Adventure *Fahrenheit*, dann *Heavy Rain* und zuletzt *Beyond: Two Souls.*

Dagegen erntet Delphin-Veteran Cuisset mit seinem PSN- und XBLA-Comeback, dem Survival-Horror-Spiel *Amy*, international vernichtende Kritiken. Anderen Promi-Designern gibt Ubisoft eine zweite oder dritte Chance: Raynal darf 2010 an einem Live-Action-Spiel mit Laser-Wummen forschen (bevor er 2011 das iOS-Studio www.ludoid.fr gründet), Chahi bringt die Göttersimulation *From Dust* auf Xbox Live Arcade. Michel Ancel, der Primus der französischen Designszene, leitet bis 2014 ein Ubisoft-Studio und will dem langjährigen Arbeitgeber auch mit seinem Startup Wild Sheep verbunden bleiben.

Mit französischen Spieldesignern wird weiterhin zu rechnen sein. „Ubisoft beherrscht die Charts", titelt MCV.com, am Tag, als dieser **Retro Gamer**-Artikel ins Layout geht. Ubisoft beschäftigt längst mehr Mitarbeiter in Kanada und China als in Frankreich. Dennoch buhlt der Konzern um staatlichen Protektionismus und Steuererleichterung: „Ohne die heimische Produktion verlieren wir die Kreativität und Diversität unseres Landes", behauptet CEO Yves Guillemot 2006 gegenüber NYTimes.com. Sein Kulturminister Donnedieu de Vabres stimmt zu: „Die Politik muss den Sektor vor Abwanderung schützen, wie Musik und Kino gehören Videospiele staatlich gefördert! Sie müssen nicht gleich Baskenmütze und Weinflasche tragen – aber wir sollten unsere nationale Eigenheiten schützen!"



1986 von fünf Brüdern gegründet, ist Ubisoft der Nachzügler unter den 8-Bit-Publishern – und heute die unbestrittene Nr. 1 in Europa! Neben Freelancer-Entwicklungen für CPC und Amiga vertreibt Ubisoft früh Spiele englischer und deutscher Firmen. Blue Byte liefert mit *Pro Tennis* alias *Great Courts* einen ersten internationalen Hit und 1992 mit *Jimmy Connors Tennis* auch Ubisofts SNES-Debüt. Der *Mario Kart*-Klon *Street Racer* kommt 1994 aus England. Erst jetzt baut Ubisoft interne Studios auf, in Montreuil, Montpellier und Annecy, in Bukarest, China, Kanada, Australien und Marokko. Den Grundstein fürs Wachstum legen die Börsennotierung und das Jump-and-run *Rayman*. Mit asiatischer Hilfe entstehen *Monaco*- und *F1*-Rennspiele. In Montreal produzieren 1.000 Mitarbeiter *Splinter Cell-Stealth*- und *Rainbow Six*-Einsätze, die sich über 30 Millionen Mal verkaufen.

Durch Übernahmen (Sinister, Grolier, Red Storm, Blue Byte, Tiwak, Wolfpack) wird Ubisoft zum Global Player, der auch Brøderbunds Kultmarken *Myst, Prince of Persia* und *Chessmaster* verwaltet. Den Rennbereich baut Ubisoft durch *Driver*-Kauf aus, schluckt den japanischen *Petz*-Entwickler Digital Kids und lässt 300 Programmierer in der Technikstadt Fusionopolis in Singapur schwitzen, geleitet vom „Director of Cost Control" Olivier de Rotalier. Dezente Einsparungen (Game over in Vancouver Ende 2011) gegen aggressive Expansion: Ubisoft gründet weitere Studios in Osteuropa, Kanada, sogar Abu Ghabi, kauft die Microids-Reste, Nadeo (*Trackmania*) und den finnischen Handheld-Spezialisten RedLynx, der den beinharten Motorrad-Spaß *Trials* mitbringt. Von fünf Brüdern ist die Belegschaft auf über 9.000 Angestellte gewachsen; dank *Just Dance, Assassin's Creed* & Co. bleiben sie gut ausgelastet.



» Mit *Rayman* schafft französisches Spieldesign den weltweiten Durchbruch – ein technisches Fest in 65.536 Farben und 60 Frames pro Sekunde.

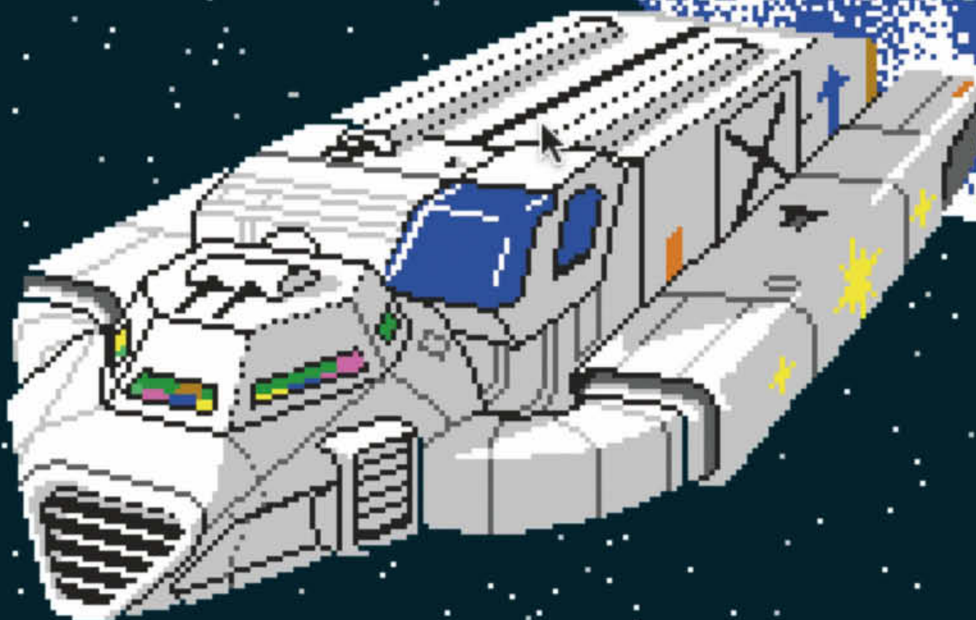
» Film-, SFX- und Spiel-Nation rücken zusammen: Zu Luc Bessons *The Fifth Element* gibt's gleich ein 3D-CD-ROM-Abenteuer von Kalisto.





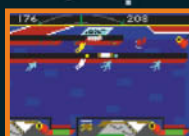
» Und am Ende sitzen die Gallier ums Lagerfeuer und feiern.

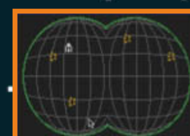
KLASSIKER-CHECK



SUNDOG





Zed hat die Rechnung ohne seinen verstorbenen Onkel Brock gemacht. Der hat ihm zwar seinen alten Raumfrachter, die SunDog, nebst einer Stange Bargeld vererbt, aber leider auch ein paar unangenehme Verpflichtungen. Vor seinem Ableben hat Brock mit der religiösen Sekte namens „Die Gesellschaft des neuen Glaubens" einen Deal geschlossen, schon einen beträchtlichen Vorschuss kassiert und die SunDog als Sicherheit überschrieben – Zed muss also den Verpflichtungen seines Onkels nachkommen, bevor er seinen eigenen Weg gehen kann.

So weit die gradlinige Hintergrundgeschichte zum Space-Handels-Action-Simulations-Klassiker *SunDog: Frozen Legacy* aus dem Jahr 1984 von FTL Games – den späteren *Dungeon Master*-Schöpfern. Die Hintergrundstory kommt auf den Punkt, die Aufgabe ist klar, doch die Durchführung sehr schwer. Werben heute millionenschwere Kickstarter-Neuauflagen beliebter Weltall-Simulationen wie *Elite* oder *Star Citizien* mit ungeahnter Freiheit, zeigt der digitale Großvater den virtuellen Newcomern spielerisch noch immer die Zähne: Sechs individuelle und teilweise ausbaufähige Schiffssysteme, Raumkämpfe mit Piraten, Boden-Scharmützel mit Gangstern in den Städten, eine komplexe offizielle und eine Schattenwirtschaft, zahlreiche verborgene Gegenstände, eine gehörige Portion Humor und viel Liebe zu spielerischen und optischen Details – das alles wurde von FTL Games in der Computersteinzeit auf nur eine lumpige Diskette gequetscht.

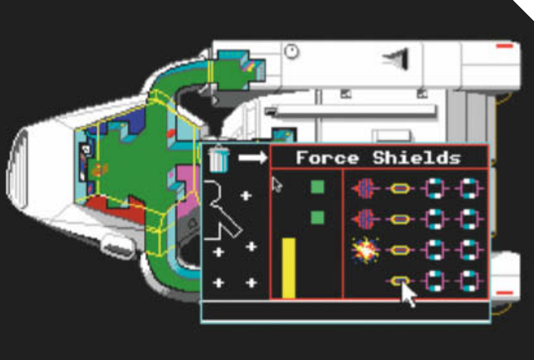
Auch wenn die 18 bewohnten Planeten des lokalen Sternenclusters mit insgesamt über 50 Städten, die besucht werden können, mit der schieren Anzahl an Sternensystemen eines *Elite: Dangerous* nicht konkurrieren können: In 30 Jahren hat *SunDog* kaum an Faszination eingebüßt. Dabei ist das spielerische Grundprinzip klassisch überschaubar: Die „Gesellschaft des neuen Glaubens" hat eine Kolonie gegründet – die zum in neun Phasen eingeteilten Wachstum bestimmte Güter und noch einige eingefrorene Anhänger, sogenannte „Cryogens", braucht. Das Problem: Zed (und somit der Spieler) hat keine Ahnung, wo sich die Kolonie oder die Cryogens befinden. Gerade die Suche nach den Cryogens gestaltet sich schwerer als gedacht.

Die Fülle an Features macht es vor allem Einsteigern schwer: Der Spieler kann zu Fuß gehen oder ein Fracht-Pod auf Planetenoberflächen und in Städten spazieren fahren. Wichtige Gebäude wie Warenbörse, Ersatzteilhandel, Bank oder Kneipen sind nicht markiert, eine Übersicht über Warenangebote verschiedener Systeme muss per Hand notiert (oder gemerkt) werden. Die Wartung der Schiffssysteme ist komplex und der Spieler muss regelmäßig essen, schlafen und durch Bodenkämpfe erlittene Wunden versorgen. Viele Features wie der Ausbau der Schiffssysteme, der durch Extras erhöhte Treibstoffverbrauch oder das verborgene Zeitlimit werden erst im Spielverlauf klarer – aber es ist auch gerade dieser „Trial und Error"-Realismus, der den Reiz des Spieles ausmacht.



Von Michael Hengst

WARUM EIN KLASSIKER?



Dem Ingeniör ist nichts zu schwör

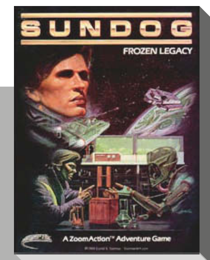
Die SunDog wird beeindruckend simuliert: Sechs Systeme wie Warp-Antrieb, Schilde, Waffen oder taktischer Schirm bestehen aus vier Baureihen, die wiederum mit vier Einzelkomponenten bestückt sind. Wird eines der Bauteile durch Verschleiß oder Kämpfe zerstört, fällt die ganze Reihe aus und das System verliert an Leistung. Sind alle Reihen funktionsunfähig, fällt das System aus. Zur Not dürft ihr einzelne Bauteile überbrücken, Ersatz gibt es in speziellen Läden. Die Systeme lassen sich durch den Einbau von besonderen Komponenten, wie einem Bodenscanner oder einer Tarnvorrichtung, verbessern.

BESTER MOMENT



Parken für Fortgeschrittene

Es sind die kleinen, aber feinen Details, die uns heute noch bei *SunDog* begeistern. In den Städten gibt es spezielle Parkplätze. Sie sind nicht nur zur Dekoration gedacht, sondern haben auch eine wichtige Funktion. Denn wer seinen „Pod“ einfach so irgendwo abstellt und zu Fuß weitergeht, erlebt bei seiner Rückkehr oft eine böse Überraschung. Ein wild geparktes Vehikel ist ein beliebtes Ziel von Räuberbanden und wird in Abwesenheit des Besitzers schon mal leer geräumt. Steht das Fahrzeug ordentlich auf einem Parkplatz, ist es vor Dieben sicher.



FAKTEN

- **PLATTFORM:** APPLE II, ATARI ST
- **PUBLISHER:** ACCOLADE, INC.
- **ENTWICKLER:** FTL GAMES
- **VERÖFFENTLICHT:** 1984
- **GENRE:** ACTION-WIRTSCHAFTSSIMULATION

BÖSE JUNGS WERDEN REICH



Schattenwirtschaft

Während es in den Städten offizielle Warenbörsen gibt, wo der Spieler regulär Güter kaufen kann, gibt es natürlich auch einen Schwarzmarkt für „mehr oder weniger legale“ Gegenstände oder spezielle Ausrüstungsgegenstände. In aller Regel sind die lokalen Kneipen der Umschlagplatz für Drogen, clevere Schiffserweiterungen oder andere lukrative Items. Wer dringend ein paar Credits braucht, kann so flott ein Vermögen machen. Die Transaktion wird stilecht vom Barkeeper eingefädelt und an einem der Tische abgewickelt.

GEFÄHRLICHE PLANETEN



Haste mal 'nen Dollar?

Einige Gebäude lassen sich leider nur zu Fuß erreichen. Je nach Planet, auf dem man sich befindet, ist das Spazierengehen nicht immer ganz ungefährlich. Herrscht auf dem Planet Recht und Ordnung, sind es gelegentlich Bettler, die den Spieler um etwas Kleingeld bitten. Versinkt ein Planet in Anarchie, sind Überfälle von Banden an der Tagesordnung. Aber auch bei den Banditen gibt es Variationen: Während die einen noch höflich mit „Geld oder Leben“ drohen und sich möglicherweise abschrecken lassen, eröffnen andere Finsterlinge gleich das Feuer.

Was die Presse sagte …



Happy Computer Spiele Sonderheft 2: 8,5/10

»…Noch dazu kommen eine tolle Story, einige ganz schön vertrackte Probleme, viel Action mit den Weltraumpiraten und nicht zu vergessen, ein paar tolle Gags… das ist die Software, von der es mehr für die 16-Bit-Computer geben sollte.« *(Boris Schneider)*

Compute! Ausgabe 74 (1986): keine Wertung

»…Der Atari ST kann dank *SunDog* zeigen, was in ihm steckt. Überwältigende grafische Effekte… Der Detailgrad ist enorm. Wenn Du wissen willst, wie Grafik-Adventures auf der nächsten Computergeneration aussehen, dann ist *SunDog: Frozen Legacy* Pflicht.« *(David Florance)*

ZU LANDE UND IM ALL



Navigation leicht gemacht

Die Navigation ist denkbar einfach: Zwischen den Städten auf einem Planeten fährt man brav mit dem Auto, aber nur mit einem eingebauten Bodenscanner kann die SunDog von Stadt zu Stadt fliegen. Planeten innerhalb des Sternensystems werden einfach per Mausklick anvisiert und mit Unterlichtgeschwindigkeit angeflogen. Um ein anderes System anzusteuern, nutzt der Spieler den Warp-Antrieb, der jedoch erst aufgeladen werden muss, und die Warp-Punkte innerhalb eines Systems. Da Flüge von Planet zu Planet und zu den Warp-Punkten Zeit brauchen, lauern hier gerne Piraten.

ORIENTIERUNG



Wo bin ich bloß?

Eines der großen Probleme auf einem neuen Planeten oder in einer neuen Stadt ist die Orientierung. Nicht überall sehen Gebäude gleich aus; die Größe der Städte variiert teilweise sehr stark. Glücklicherweise gibt es in der Regel ein, wenn auch sehr teures, öffentliches Verkehrssystem. Der Clou: Gebäude wie die Warenbörse werden nach dem Ticketkauf auf einer Karte angezeigt und können als Orientierungshilfe dienen. Ein guter Kniff, um sich in den Städten zurechtzufinden oder eine eigene Karte der Gegend zu erstellen.

Was wir denken

Technisch – in aller Würde – deutlich gealtert, zeigt das 30 Jahre alte *SunDog: Frozen Legacy* spielerisch kaum Ermüdungserscheinungen und braucht sich in Sachen Komplexität nicht hinter millionenschweren Kickstarter-Neulingen zu verbergen.

20 JAHRE

HISTORIE

THE ELDER SCROLLS

In diesem Jahr feiert die *Elder-Scrolls*-Reihe 20-jähriges Bestehen. **Retro Gamer** sprach mit den wichtigsten Entwicklern über das bereits seit zwei Dekaden währende Epos mit seiner riesigen, offenen Spielwelt, deren Historie mittlerweile fast ebenso ausgefeilt ist wie Tolkiens Mittelerde.

Das Erschaffen einer glaubwürdigen Fantasy-Welt kostet nicht nur Einbildungskraft, sondern vor allem auch Zeit und Mühe. Tolkien arbeitete zwölf Jahre an *Der Herr der Ringe,* nachdem sein Herausgeber um eine Fortsetzung zu *Der kleine Hobbit* bat.

Anders als bei Tolkien kam *George R.R. Martin* kein Weltkrieg dazwischen. Der brauchte aber von der Veröffentlichung des dritten Originalbandes (die deutschen Übersetzungen werden unnötigerweise zweigeteilt) *A Feast For Crows* fast sechs Jahre für Band 4, *A Dance With Dragons*. Auch die modernen Fantasy-Welten von *Dungeons & Dragons*, *Warhammer Fantasy* und *Warcraft* brauchten lange Jahre, ja Jahrzehnte, bis sich aus den bescheidenen Ursprüngen komplexe Eskapismus-Universen entwickelt hatten.

The Elder Scrolls wurde von Bethesda zunächst als simples Gladiatoren-Actionsspiel ersonnen, aus dem dann mit Teil 1, *Arena*, ein waschechtes Action-RPG wurde – in einer zwar riesigen, aber auch generischen und letztendlich fast leeren Welt. Heute ist die Serie bekannt für detailliert ausgearbeitete Welten, anthropomorphe Katzen-Menschen und eine finstere Bruderschaft mit einer Vorliebe für Morde an Unschuldigen.

Doch gehen wir zurück zu den Anfängen. *The Elder Scrolls: Arena* sollte eine Mischung aus Sport-Simulation und Dungeon-Prügler mit Capture-the-Flag-Mechanik werden. Das Konzept basierte lose auf dem (übrigens sehenswerten) B-Movie *Flesh + Blood* mit Rutger Hauer, bot aber Nebenquests und andere RPG-Elemente. Die Entwickler entschieden, den Gladiatoren-Ansatz zugunsten der Story in den Hintergrund zu schieben. „Wir hatten eine wunderschöne Welt, die bei jedem Spielstart aus einzelnen Elementen neu generiert wurde“, erinnert sich Lead Designer Vijay Lakshman. „Das galt auch für die Gladiatoren, die sich den Teams anschließen konnten. Das war großartig und fortschrittlich für die damalige Zeit. Doch mit der Zeit wurde uns klar, dass wir die Welt nicht beleben konnten, wenn die Story sie nicht zusammenhält.“



» **[PC] Zum Schwertschwung in *TES: Arena* bewegt ihr die Maus von links nach rechts.**



» **[PC] Rasten in unsicheren Gebieten kann einen Hinterhalt bedeuten.**

Ted Peterson, der sich auf eine obskuren Stellenanzeige in der Washington Post als Autor bei Bethesda bewarb, half mit, *Arena* auf Vordermann zu bringen. „Ein Teil meines Vorstellungsgesprächs bestand daraus, eine Geschichte über ein Gladiatoren-Team zu schreiben, das sich durch ein Labyrinth kämpft“, berichtet Ted. „Wir waren alle Fantasy-Fans und liebten die damals populären RPGs wie *Ultima, Wizardry* und *Legends Of Valour*. Es gab zunächst nicht viel Story in *Arena*. Wir entwickelten schließlich eine über das Verlangen des Charakters nach Rache an einem Zauberer namens Jagar Tharn.“

Arena bleibt nach der reinen simulierten Landfläche bis heute das größte Spiel der Reihe – allerdings wurde mit Ausnahme wichtiger Städte und Dungeons wirklich alles prozedural generiert. Anders als in den Nachfolgespiele konntet (und könnt) ihr





» [PC] Geister, Golems, Skelette, Orcs, Trolle, Zombies ... die Gegnervielfalt in *Arena* war riesig.

darin alle neun Provinzen des Kaiserreichs Tamriel erkunden, mit acht der heutigen zehn Rassen. Es bot schon diverse Handlungsoptionen, vom Herstellen eigener Magiesprüche bis zur Zaubererklasse „Spellsword", die vom verruchten Sturmbringer-Schwert aus den Romanen über den fiktiven Elric von Melniboné inspiriert war. Aus dem Plan, *Arena* bis Ende 1993 zu veröffentlichen, wurde nichts. „Das Spiel war spät dran und verbuggt", fasst Ted zusammen. „Wir glaubten nicht an eine Fortsetzung."

Das Spiel erschien 1994 und hatte eine ungeheure Menge an Bugs. Doch die Verkaufszahlen waren gut, und so begann Bethesda mit der Arbeit an einem Sequel mit Ted als Lead Designer. „Aufgrund der Entstehungsgeschichte von *Arena* war dessen Story sehr klischeebeladen. Mein Ziel war, das im zweiten Spiel zu ändern", sagt Ted. „Ich wollte ein großes, episches Abenteuer mit einer üppigen Auswahl von Charakteren mit Motiven irgendwo zwischen Gut und Böse. Jeder sollte das Spiel auf seine eigene Art angehen können und mit jedem Charakter. Das prägte das Design von Welt und Spielsystem."

Ursprünglich hatte *Daggerfall* den Arbeitstitel *Mournhold* und sollte in Morrowind spielen. Der Schauplatz wurde aber in die Provinzen Hammerfell und Hochfels verlegt, es gab sechs mögliche Enden. „Das Schlagwort lautete damals ‚nichtlineare Geschichte'. Wir wollten es dem Spieler überlassen wie das Spiel endet. Wir spielten *Daggerfall* zunächst als Pen-and-Paper-RPG. So konnten wir uns ausgiebig mit den Charakteren, der Welt und möglichen Situationen beschäftigen, bevor wir das Ganze programmierten. Der gesamte Hintergrund um den Krieg von Betony und die Geschichte um Camoran Usurper basieren auf Abenteuern, die wir in der Gruppe erlebt haben."



» [PC] Trotz nur zwei Jahren Abstand sah *Daggerfall* viel besser als *Arena* aus.

Wenn die Entwickler nicht gerade würfelten, machten sie sich Gedanken, wie man die Fraktionen zu einem integralen Bestandteil von Gameplay und Story machen könnte. „Die Fraktionen spielten beim Design von Beginn an eine Rolle. Wir erörterten genau, wie deren Geschichte und Motive aussehen sollten, genauso wie die Vorteile einer Mitgliedschaft", klärt uns Ted auf. „Die Fraktion dienten als Stütze für unser Ziel, den Spieler gut, böse oder irgendwo dazwischen agieren zu lassen." Wäre mehr Zeit da gewesen, hätte es wohl noch andere Freiheiten gegeben, wie Ted enthüllt, als wir ihn nach verstecktem Schweinkram fragen: „Es war geplant, dass man mit NPCs rummachen kann. Da gab es nicht bloß Text, sondern ziemlich geschmackvolle Silhouetten von Leuten, die auf dem Bett rumknutschen und so. Das hätte am M-Rating *[USA-Freigabe ab 17, Anm. d. Red.]*, das durch die sonstige Nacktheit im fertigen Spiel bedingt war, nichts geändert. Zensur war also nicht der Grund, es rauszulassen. Wir waren nur so spät dran, dass wir uns auf die wichtigsten Elemente konzentrieren mussten. Und Sex gehörte nie zum Grundtenor des Spiels."

Der frühere Bethesda-Mitarbeiter Michael Kirkbride werkelte ebenfalls an *Daggerfall*: „Meine einzige richtige Aufgabe bestand darin, berühmte Gemälde und Penthouse-Pin-ups zu scannen und in Texturen zu verwandeln – und sie genügend zu verändern, damit uns niemand verklagen konnte. Das Highlight meiner Karrie bleibt die Verwandlung einer 64x64-Pixelversion von *Das Mädchen mit dem Perlenohrgehänge* in eine argonische Prinzessin. Ich handelte mir Ärger mit Julian LeFey *[Daggerfall-Projektleiter, Anm. d. Red.]* ein, da ich allen Pin-ups Kleider anzog. Er wollte Cutscenes, in denen Leute Sex haben, immer wenn du heiratest oder eine Prostituierte kaufst." Tatsächlich gab es in *Daggerfall* keine Prostituierten, aber so gewagt die Idee auch war, beschreibt Vijay Lakshman den Projektleiter gleichwohl als „verrücktes Genie" und „Ein-Mann-Kraftwerk, das im wahrsten Sinne des Wortes ganze Sektionen des Spiels umschreiben konnte, damit sie korrekt funktionieren."

Dank Kreativität und technischem Können gelang es, *Daggerfall* im Jahr 1996 zu veröffentlichen – komplett mit prozedural generierter Welt, deren Größe es mit *Arena* aufnehmen kann, einer Story, die sich um einen ▶

ELDER-FAKTEN

SEI, WER DU WILLST

■ Seit Teil 1 ist die Charaktererstellung ein Grundpfeiler der *Elder Scrolls*-Reihe. *Arena* bot acht spielbare Rassen. *Morrowind* erhöhte die Anzahl mit Orks und Kaiservolk auf die heutigen zehn.



ELDER-FAKTEN

ERWEITERUNG DES ZAUBERBUCHS

■ Ein weiteres Aushängeschild ist das Herstellungssystem für Sprüche. In *Arena* gibt es 50 Grundzauber, die ihr frei zu weiteren Sprüchen miteinander kombinieren könnt.

ZEITLINIE

Ereignisse, die Tamriel prägten.

ERSTE ÄRA

ERSTE ÄRA – 0
■ König Eplear gründet die Camoran-Dynastie. Der Startpunkt der ersten Ära

ERSTE ÄRA – 668
■ Der Rote Berg bricht erstmals aus, die Aschewolke verdunkelt die Sonne

ERSTE ÄRA – 2920
■ Morag Tong ermordet den aktuellen König, Reman III, und beendet die Erste Ära

ZWEITE ÄRA

ZWEITE ÄRA – 0
■ Die Dunkle Bruderschaft soll zu dieser Zeit gegründet worden sein

ZWEITE ÄRA – 321
■ Das Gildengesetz wird beschlossen. Es sanktioniert eine Reihe von Gruppen wie die Rattenfänger- und die Prostituierten-Gilde

ZWEITE ÄRA – 582
■ Beginn der Ereignisse in *The Elder Scrolls Online*

ZWEITE ÄRA – 828
■ Geburt von Hjalti Frühbart, später Tiber Septim

ZWEITE ÄRA – 864
■ Beginn der Ereignisse in *The Elder Scrolls Adventures: Redguard*

ZWEITE ÄRA – 882
■ Dagoth Ur und die Aschevampire erheben sich in *Morrowind*

ZWEITE ÄRA – 897
■ Per Erlass von Tiber Septim endet die Zweite Ära



ZEITLINIE

Fortsetzung

DRITTE ÄRA

DRITTE ÄRA – 111
■ Sir Amiel Lannus ruft die Ritter der Neun ins Leben

DRITTE ÄRA – 370
■ Der Ewige Champion, Protagonist von *The Elder Scrolls: Arena*, wird geboren

DRITTE ÄRA – 399
■ Beginn der Ereignisse von *The Elder Scrolls: Arena*

DRITTE ÄRA – 405
■ Beginn der Ereignisse von *The Elder Scrolls 2: Daggerfall*

DRITTE ÄRA – 427
■ Beginn der Ereignisse von *The Elder Scrolls 3: Morrowind*

DRITTE ÄRA – 433
■ Beginn der Ereignisse von *The Elder Scrolls 4: Oblivion*

VIERTE ÄRA

VIERTE ÄRA – 5
■ Das Ministerium der Wahrheit fällt vom Himmel und zerstört Vivec

VIERTE ÄRA – 175
■ Unterzeichnung des Friedensvertrags zwischen Aldmeri-Bund und Kaiserreich

VIERTE ÄRA – 201
■ Beginn der Ereignisse von *The Elder Scrolls 5: Skyrim*



ELDER-FAKTEN

DIE MASKERADE

■ Es bringt Vor- und Nachteile, aber in *Daggerfall*, *Oblivion* und *Skyrim* zum Vampir zu werden, bildet einen interessanten Story-Twist. Die Heilung ist möglich, aber nur, wenn ihr sie wollt.

▶ antiken Golem namens Numidium dreht, und der Möglichkeit, sich in einen Vampir, Werwolf oder gar Werkeiler zu verwandeln. Doch wiederum war das Spiel ein einziges Bug-Fest, das erst Monate später halbwegs durchspielbar war. Und wiederum schien das die Kundschaft nicht zu stören – das nicht zuletzt grafisch aufregende Spiel wurde ein kommerzieller Erfolg.

Wer konnte es Bethesda da verübeln, dass sie mit gleich drei separaten Projekten im *Elder Scrolls*-Universum begannen? Das erste sollte ein Erweiterungspack namens *Dungeon Of Daggerfall: Battlespire* werden. Bald wurde das Projekt immer größer. Mit der Story über Dimensionsprünge, in deren Rahmen man Mehrunes Dagon gegenübertritt (derselbe daedrische Prinz, der uns in *Oblivion* beschäftigt), entschied man, es zum Standalone-Titel umzustricken. Es gilt aufgrund des begrenzten Fokus als schwächster Serienteil, auch wenn es mutig neuartige Mehrspieler-Funktionen ausprobierte.



Wenn *Battlespire* das schwarze Schaf der TES-Familie ist, dann ist *Redguard* sein skurriler, aber erfolgreicherer Cousin. „*Redguard* war das Spiel, das die Welt von *Elder Scrolls* erschaffen hat, wie wir sie heute kennen", sagt Michael. „Besonders weil Kurt Kuhlmann und ich das Handbuch *The Pocket Guide To The Empire* schrieben. Das war das erste Werk, das die gesamte Kosmologie, Mythologie und kulturellen Identitäten der zahlreichen Rassen der Welt beschrieb. Khajiit-Skooma-Süchtige, Argonier, die empfindsame Bäume verehren, die Mathematik- und Architektur-Genies der Dwemer, deren Verschwinden unerklärlich bleibt, und die Nords, die Drachenschreie verwenden. All diese „Lore" entstand für *Redguard*.

Als Action-Adventure besaß *Redguard* nicht dieselbe Struktur die Vorgänger. Statt der Egosicht zeigte es die Spielfigur aus der Schulterperspektive. Die größte Überraschung war aber der Protagonist Cyrus.

„1997 war es schwierig, einen schwarzen Mann zur Hauptfigur eines Videospiels zu machen, besonders, wenn er keinen Rassen-Stereotypen entsprach", erinnert sich Michael. „Ich bezweifle, dass es irgendwer in der Führungsetage von Bethesda zugeben würde, aber es war ein Kampf, Cyrus nicht zum Weißen umzugestalten. Ich finde es traurig, dass die Spieleindustrie selbst 20 Jahre später resistent gegenüber der Vorstellung eines farbigen Protagonisten ist."

Nach *Redguard* (1998) benötigte Bethesda weitere vier Jahre bis zum nächsten Teil. *The Elder Scrolls 3: Morrowind* war ursprünglich als Fortsetzung zu *Daggerfall* konzipiert und sollte die ganze, riesige Provinz Morrowind umfassen. Doch nachdem Bethesda entschied, dieses Mal auf prozedural generierte Inhalte weitgehend zu verzichten und die Welt und ihre Bewohner im Wesentlichen in Handarbeit zu gestalten, wurde der Plan aufgegeben und „nur" die Insel Vvardenfell geschaffen. Neben Todd Howard als Projektleiter war die zweite Hauptfigur der Lead-Designer Ken Rolston. Dieser war früher

ELDER-FAKTEN

LANGFINGER

■ Taschendiebstahl gab es zwar schon im ersten Spiel. Voll zur Geltung kam der virtuelle Fünf-Finger-Discount aber erst mit *The Elder Scrolls 3: Morrowind*.



ELDER-FAKTEN

WIR WISSEN …

■ NPCs töten kann man in den meisten Spielen. Ermordet ihr aber in Tamriel jemanden kaltblütig, buhlt danach womöglich ein exklusiver Club um eure Mitgliedschaft…





Lehrer und dann preisgekrönter Table-Top-RPG-Entwickler gewesen. Seinen eigenen Worten nach hatte Ken „die Seele eines Bürokraten", der wusste, wie er mit einem Team „aufgeregter Jungspunde" umgehen musste.

Lassen wir Ken selbst zu Wort kommen: „Als ich bei Bethesda anfing, lief eine frühe Phase der Vorproduktion von *Morrowind*. Ich erinnere mich an kein einziges Gespräch darüber, *Morrowind* komplett nachzubilden, und nehme an, dass Todd Howard diese Entscheidung bereits getroffen hatte. Während meiner Arbeit an *Morrowind* ging es immer nur um Vvardenfell. Ich weiß, dass nichts von den exzentrischen Konzeptgrafiken und Michael Kirkbrides wilder Raserei die Idee eines größeren *Morrowind* überdauert hat."

Auch eben diesen Michael haben wir befragt: „Ich war der Art Director für *Morrowind* und, zusammen mit Kurt und Ken, einer der Hauptschöpfer der Welt. Wenn *Daggerfall* eine klassische Mittelalter-Romanze war, versuchte sich *Morrowind* am Szenario „Fremder in einem fremden Land." Womit ich Todd Howard überzeugte, war mein Ansatz, *Mad Max*, *Star Wars* und *Der dunkle Kristall* zu verbinden. Zusammen mit zig Anmerkungen von Kurt und meinen unzähligen für *Redguard* erstellten Grafiken konnten wir unsere Idee erfolgreich an den Mann bringen."

Daggerfall wurde zum bestverkauften RPG auf der ersten Xbox, noch vor *Fable* und *Knights Of The Old Republic*. Es erzählt eine Geschichte über die Wiedergeburt eines altertümlichen Helden, dessen Kampf gegen Dagoth Ur und eine mysteriöse Seuche. Und es war das erste große *Elder Scrolls*, das zwar nicht gerade bugfrei war, aber doch in einem Zustand, den man bei Auslieferung von einem Computerspiel erwarten darf.

Bethesdas PR-Experte Hines findet, dass die Story noch mehr Potenzial gehabt hätte. „Der Fokus lag weniger auf der Story als auf der Spielwelt", führt er aus. „Was geht in dieser Welt vor? Wer sind die Leute, die dort leben? Welchen Gemeinschaften gehören sie an? *Morrowind* war nicht wegen der Story ein Hit, sondern wegen der Freiheit, die es bot."

Und wegen der einzigartigen Fantasy-Welt, fährt Michael Kirkbrides fort: „Den Leuten fällt nicht unbe- ▶



»[PC] Geld gebt ihr in *Daggerfall* für Ausrüstung, aber auch Häuser und Schiffe aus.

ELDER-FAKTEN

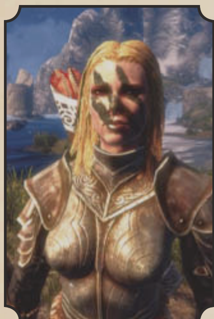
WILLKOMMEN IN SEYDA NEEN

■ Die Insel Vvardenfell mag winzig im Vergleich mit den prozedural generierten Kontinenten von *Arena* und *Daggerfall* sein. Sie bietet aber Detailgrad und Tiefe auf einem sehr viel höheren Level.



RUHMESHALLE

Einige der bekannten Schauspieler, die in den englischen Originalen der Serie auftauchen.



LYNDA CARTER
GORMLAITH GOLDEN-GRIFF

■ Die für ihre Darstellung von Wonder Woman in den 70ern bekannte Lynda Carter lieh in *Morrowind* und *Oblivion* den weiblichen Nord und Orks die Stimme. Sie spricht auch Gormlaith Golden-Griff und Azura in *Skyrim*. Ihr Mann Robert Altman ist Vorsitzender und CEO von ZeniMax.



SEAN BEAN
MARTIN SEPTIM

■ Es gibt kaum einen Schauspieler aus dem Vereinigten Königreich, der häufiger ausgezeichnet wurde als Sean Bean. Er war Alex Trevelyan in *GoldenEye*, Boromir in *Der Herr der Ringe* und Eddard Stark in *Game Of Thrones*. Außerdem war er die Stimme des ähnlich unglückseligen Martin Septim in *Oblivion*.



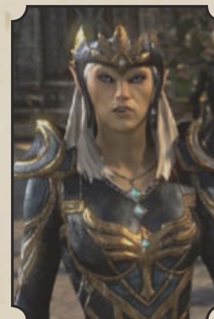
CHRISTOPHER PLUMMER
ARNGEIR DER GRAUBART

■ Nur wenige Spiele können Oscar-Gewinner als Sprecher aufweisen – *Skyrim* ist eins davon. Christopher Plummer, der 2012 den Academy Award als bester Nebendarsteller für seine Rolle in *Beginners* gewann, spricht Arngeir von den Graubärten in *Skyrim*.



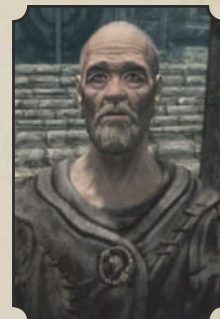
JOHN CLEESE
SIR CADWELL

■ Die Bandbreite an Sprechertalenten in The *Elder Scrolls Online* ist beeindruckend. Da tummeln sich Könner wie Bill Nighy, Michael Gambon und Malcolm McDowell, und doch sticht einer heraus: Monty-Python-Mitgründer John Cleese. Er spricht den exzentrischen Sir Cadwell.



KATE BECKINSALE
KÖNIGIN AYRENN

■ Es gibt den Running Gag in der *Elder Scrolls*-Serie, dass Frauen tendenziell sehr maskulin aussehen. War das der Grund, weshalb Bethesda Kate Beckinsale als Sprecherin für Königin Ayrenn in *The Elder Scrolls Online* wählte? Wohl kaum! Denn immerhin verleiht Kates Stimme der Königin einen sehr femininen Touch.



MAX VON SYDOW
ESBERN

■ Er verkörperte Pater Lankester Merrin in *Der Exorzist* und spielte Imperator Ming in *Flash Gordon*. In *The Elder Scrolls V: Skyrim* leiht der Oscar-Nominierte Max von Sydow Esbern, der letzten der Klingen, seine Stimme. Von Sydow wird auch in *Star Wars Episode 7* mitspielen.

20 JAHRE

ELDER-FAKTEN

NICHT AUS DIESER WELT

■ Immer wenn ihr glaubt, euren Weg gefunden zu haben, grätscht euch *The Elder Scrolls 4* mit einem neuen *Oblivion*-Tor dazwischen. Dahinter verbirgt sich eine lebendige Hölle.



dingt auf, dass alle Tiere Vvardenfells aufgrund der magischen Evolution einen starken Überbiss haben, weshalb viele Spezies ihr Essen aus der Asche ausgraben müssen. Es war eine bewusste Entscheidung, den Roten Berg, der Vulkan im Herz des Subkontinents, ganz anders zu gestalten als den Schicksalsberg aus Mittelerde. Während Letzterer der Bestimmungsort alles Bösen ist, wollten wir den Roten Berg zu einem Ort bizarrer Ehrerbietung machen und zu einer multidimensionalen Axis Mundi für all die unterschiedlichen Kulturen der Spielwelt."

In den sechs Jahren Entwicklungszeit von *Morrowind* diskutierte das Team jeden Aspekt des Spiels. Michael gibt uns ein Beispiel: „Die Morag Tong, das Dunkelelfen-Equivalent zur Assassinen-Gilde, sollte ein anerkannter Orden der noblen Gesellschaft von *Morrowind* sein, der Kriegstreiberei unterdrückt. Das Konzept ist von Frank Herberts ‚Kunst des Kanly'-Konzepts aus *Der Wüstenplanet* inspiriert, setzt also auf eine stark ritualisierte und dadurch vor Exzessen gefeite Kriegsführung. Der Dunmer-Adel akzeptiert einen hermaphroditischen, pansexuellen Krieger-Poeten namens Vivec als höchsten Gott, verhängt aber gleichzeitig strikte Tabus."

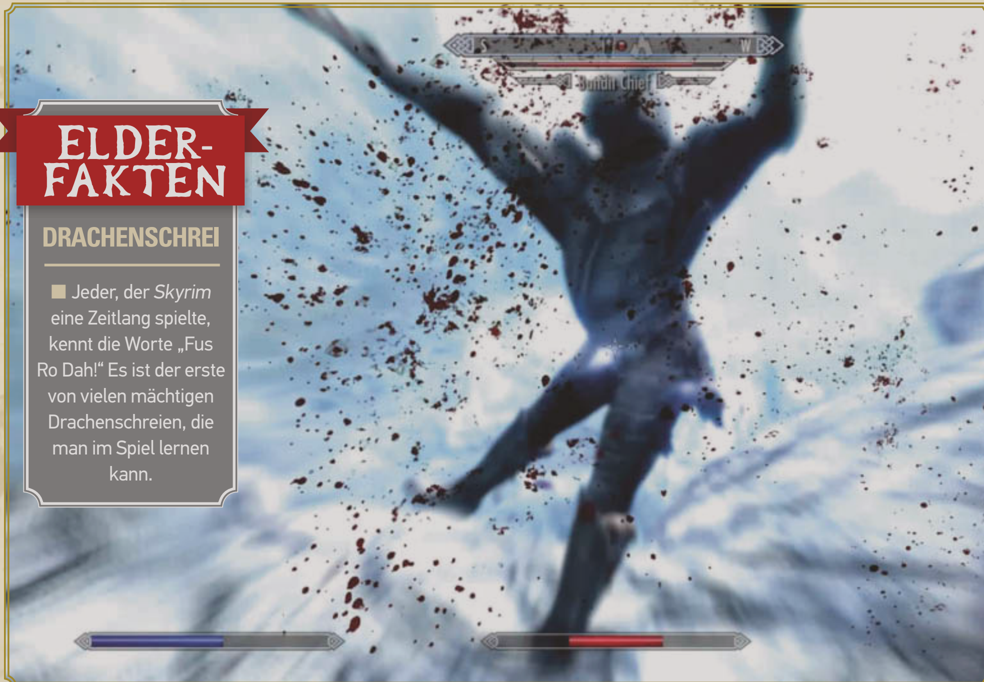
Selbst wenn das Team uneins war, schadete das nicht dem Projekt. „Ironischerweise bekämpften Todd und ich uns mit allen Mitteln bezüglich der brillanten Charaktererstellung in *Morrowind*", erinnert sich Ken Rolston, als wir ihn nach einem der kultigsten Features der Reihe fragen. „Er hatte recht, ich unrecht. Ich dachte, es könne nur Mist bei dem Versuch rauskommen, einen erzählerischen Einstieg, ein Tutorial und die Charaktererstellung zu verbinden. Es war ein Alptraum, aber Todd machte einfach weiter und sorgte dafür, dass es funktionierte." Doch nicht nur das: Dem Team gelang es in *Morrowind* erstmals, die seelenlose Weite der Vorgänger durch eine große Welt mit echter Tiefe zu ersetzen.

Aufgrund der immer weiter anwachsenden Popularität der Serie verschwendete Bethesda keine Zeit, den Spielern mehr von Tamriel zu geben. Teils im Handtaschenformat, wie etwa die *Elder Scrolls Travels*-Serie, die auf Java-basierten Handys zwischen 2003 und 2006 lief. Zudem gab es Add-ons, von denen das erste jedoch nicht überzeugen konnte. Ken gesteht es uns ein: „*Tribunal* bestand größtenteils aus Überresten aus der *Morrowind*-Produktion…"

Das zweite Addon war ein anderes Kaliber. „*Bloodmoon* war ein ambitionierteres Projekt. Es war für sich genommen ein vollwertiges RPG, wobei Mark Nelson den größten Anteil daran hatte, dass es so viel Spaß macht."

Mit *Morrowind* gelang es Bethesda, *TES* aus der RPG-Nische herauszuholen, doch erst *Oblivion* machte es endgültig zu einer allseits bekannten Marke. Noch heute gilt die Spielwelt mit mehr als 32 Quadratkilometern Größe, 200 Dungeons, neun großen Städten und über 50 Stunden vertonter Dialoge als eine der ehrgeizigsten und größten im Spielesektor. Von den Leuten, die bei *Oblivion* vom groben Konzept bis zum funktionierenden Königreich dabei waren, weiß niemand besser darüber Bescheid als der bereits genannte Mark Nelson, der als Autor und Questdesigner an *Morrowind* und *Oblivion* arbeitete: „Ich erinnere mich an eines der ersten Meetings. Todd Howard kündigte an, dass es nicht genug sei, das ‚RPG des Jahres' zu werden – wir mussten das ‚Spiel des Jahres' werden!" Der vierte *TES*-Teil sollte in der kaiserlichen Zentralprovinz Cyrodiil spielen und im dämonenbesetzten *Oblivion*. Der Spieler sollte eher eine Art Lancelot sein als König Artus: Ständig sollte der Spieler herumreisen, wozu er erstmals auch Pferde reiten durfte. Ken kommentiert trocken: „Die ersten drei Punkte waren gute Ideen – die Pferde eher nicht."

Ken beschreibt die Entwicklung von *Oblivion* im Vergleich mit *Morrowind* als „Sonntagsspaziergang im Park", was aber nicht bedeuten solle, dass immer alles glatt gelaufen sei. „Die Hauptquest durchlief einen schmerzvollen Umschreibe-Prozess. Ursprünglich konzentrierte sie sich stärker darauf, Martin zum Kaiser zu machen. Der war da nicht einfach ein Geselle, sondern ein Wilder, dem man zunächst langsam hätte beibringen müssen, zu sprechen und zivilisiert zu essen. Das war sehr ambitioniert und letztlich zu komplex. Also schlossen



ELDER-FAKTEN

DRACHENSCHREI

■ Jeder, der *Skyrim* eine Zeitlang spielte, kennt die Worte „Fus Ro Dah!" Es ist der erste von vielen mächtigen Drachenschreien, die man im Spiel lernen kann.



» **[PC]** ***Redguard*** **war das erste** ***Elder Scrolls*** **mit optionaler Third-Person-Ansicht.**



» **[PC] Der Story-Modus von** ***Battlespire*** **war auch kooperativ spielbar. PvP gab es auch.**